Walt Disney

DM 5,30
S 42,–
Fr. 5,30

Die besten Geschichten mit

DONALD DUCK

Klassik
Album 2

Das Gespenst von Duckenburgh

ehapa

Walt Disney

Die besten Geschichten mit

DONALD DUCK

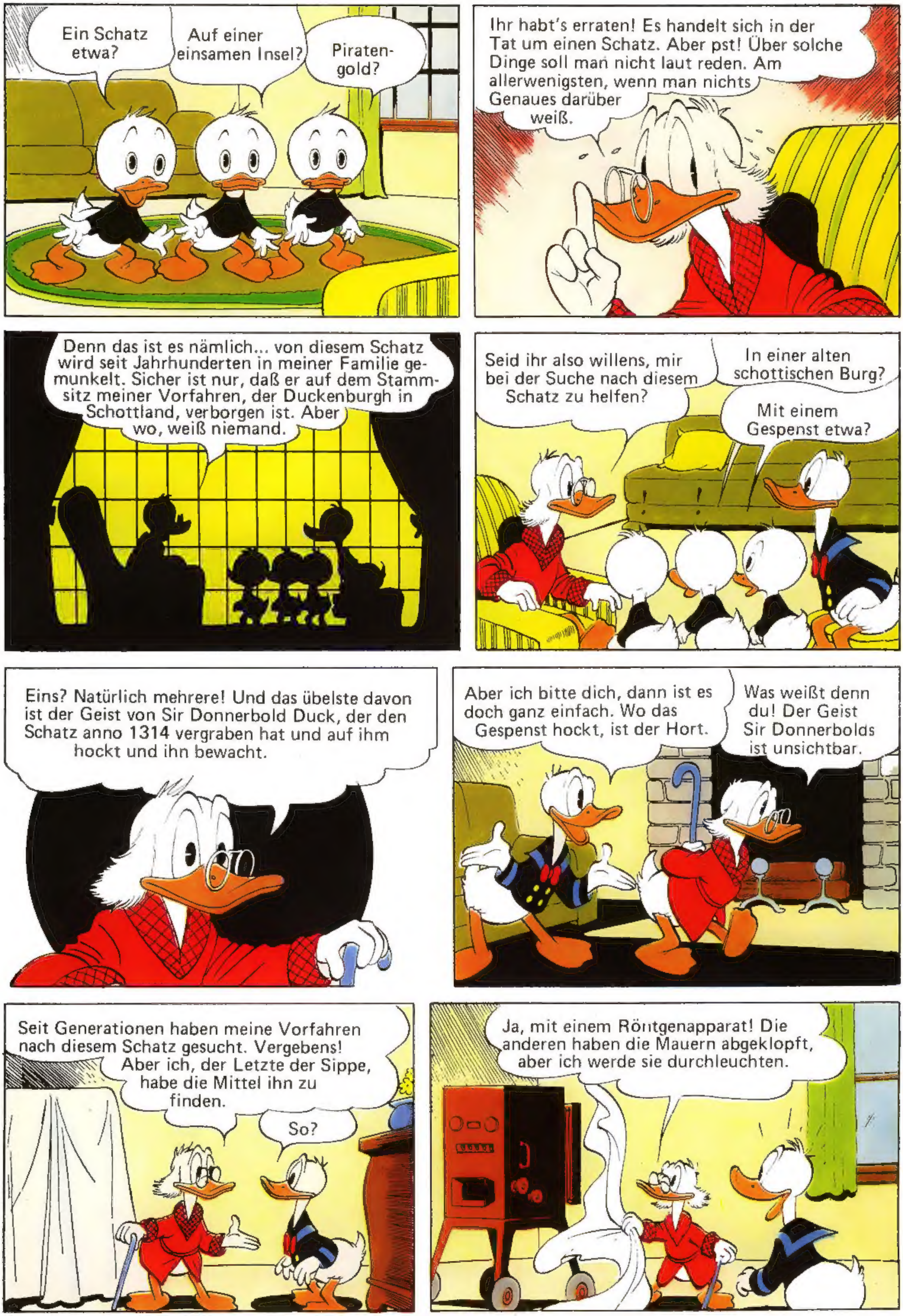
Klassik Album 2

Das Gespenst von Duckenburgh

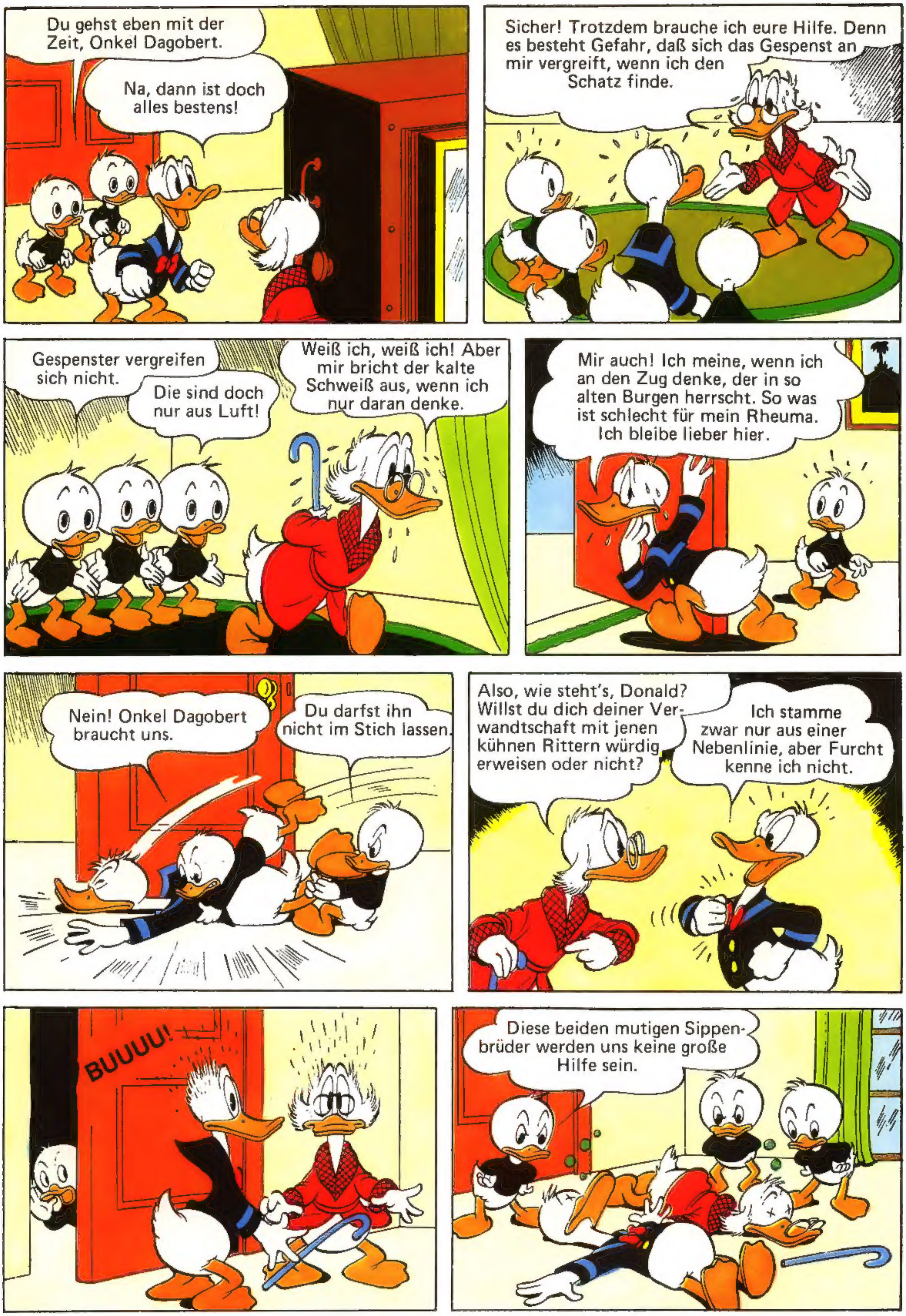
EHAPA VERLAG GMBH

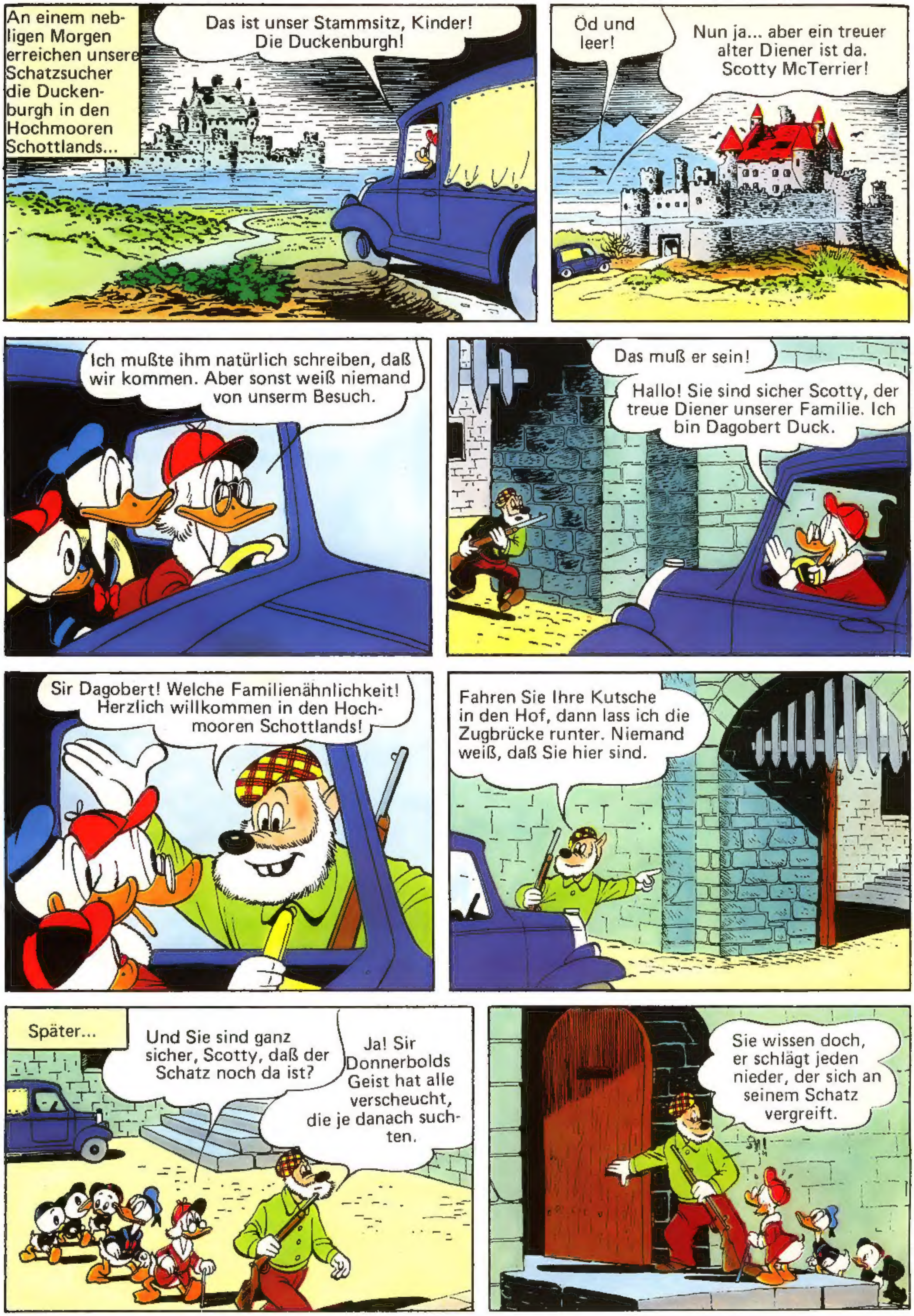
Die besten Geschichten mit Donald Duck wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3,
Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dorit Kinkel. Text: Dr. Erika Fuchs.
Druck: Klett, Stuttgart.
© Walt Disney Productions 1984.

Walt Disney's
DONALD DUCK
Das Gespenst von Duckenburgh
W/D.D.O.S. 189
Hallo, Kinder! Onkel Dagobert hat grad angerufen. Wir sollen sofort zu ihm kommen.
Hat er gesagt,
war-um,
Onkel Donald?
Nein, aber er tat sehr geheimnisvoll.
Am Telefon könne er gar nicht darüber sprechen, hat er gesagt!
Bei Onkel Dagobert...
Ich habe dich gerufen, mein gu-ter Donald, weil ich deine Hil-fe brauche.
KLICK!
Ich... ahem, ich bin in einer gewissen Geldverlegenheit.
Wir haben ein bißchen Geld in unserem Sparschwein, Onkel Dagobert.
Das kannst du
gern haben.
Sehr lieb, Kinder, aber es handelt sich um ganz andere Sum-men.
Es ist auch nicht an dem, daß ich kein Geld hätte. Sondern es handelt sich um einen größeren Betrag, über den ich nicht ohne weiteres verfügen kann.

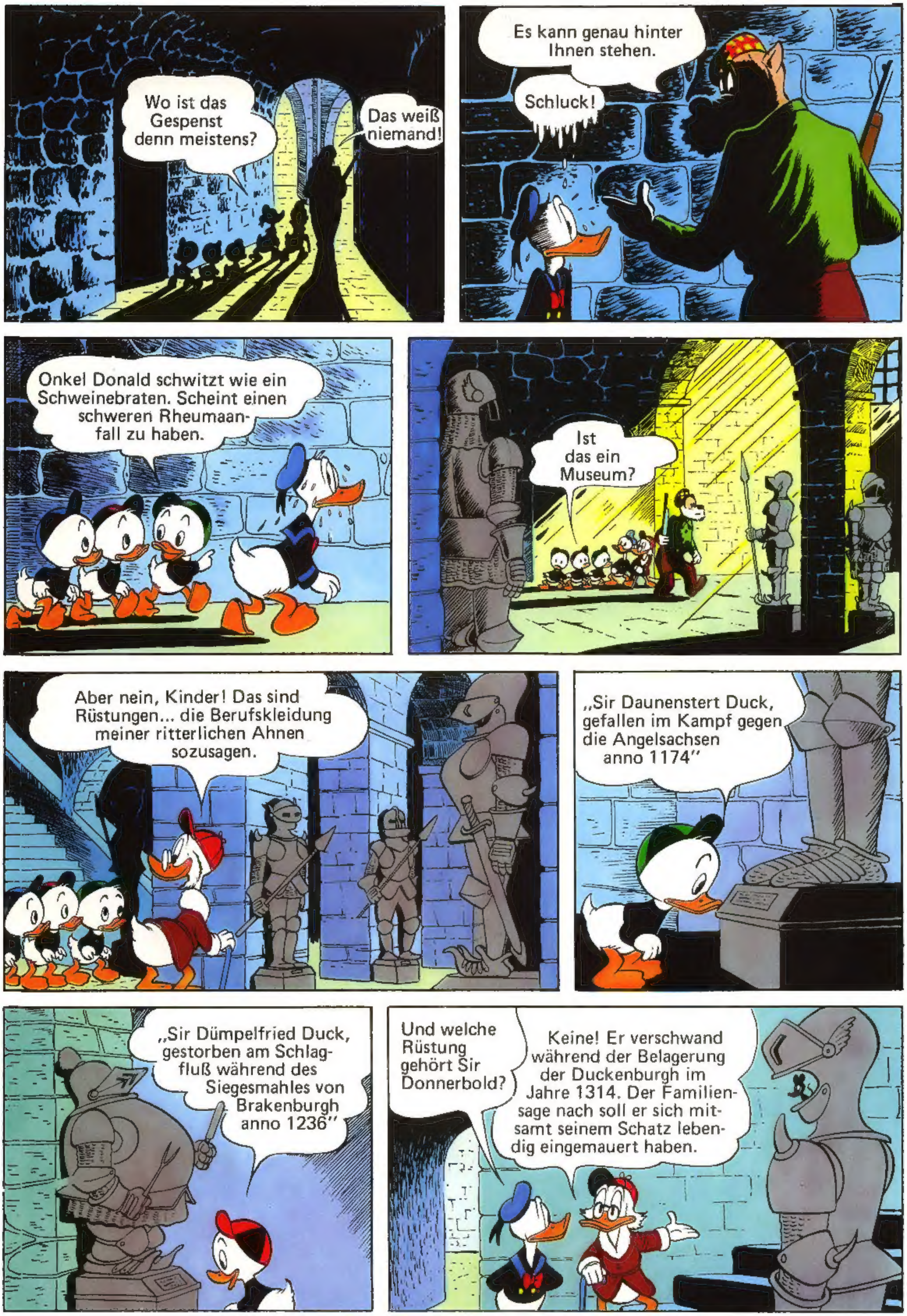


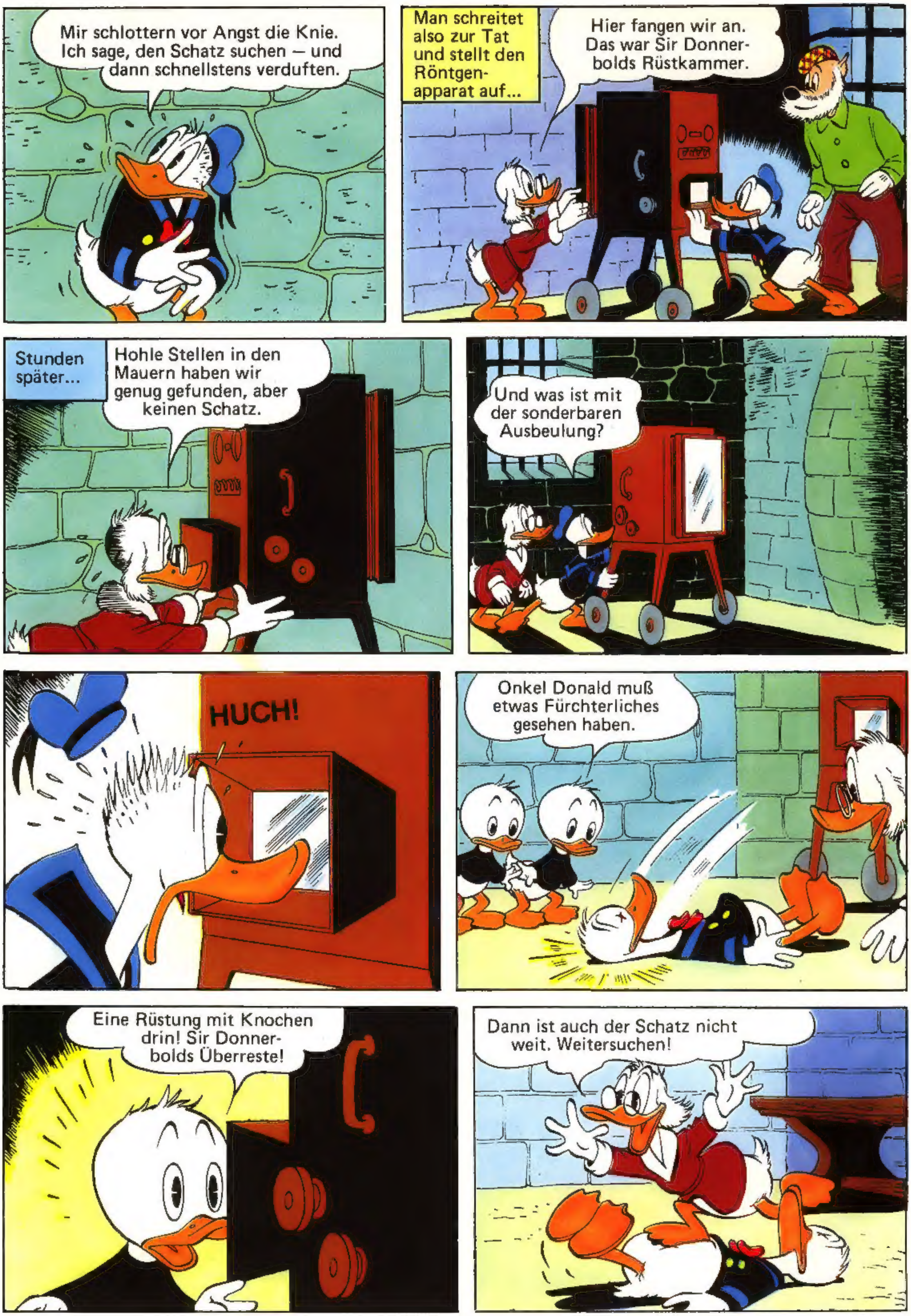
Ein Schatz etwa?
Auf einer einsamen Insel?
Piraten-gold?
Ihr habt's erraten! Es handelt sich in der Tat um einen Schatz. Aber pst! Über solche Dinge soll man nicht laut reden. Am allerwenigsten, wenn man nichts Genaues darüber weiß.
Denn das ist es nämlich... von diesem Schatz wird seit Jahrhunderten in meiner Familie gemunkelt. Sicher ist nur, daß er auf dem Stammsitz meiner Vorfahren, der Duckenburgh in Schottland, verborgen ist. Aber wo, weiß niemand.
Seid ihr also willens, mir bei der Suche nach diesem Schatz zu helfen?
In einer alten schottischen Burg?
Mit einem Gespenst etwa?
Eins? Natürlich mehrere! Und das übelste davon ist der Geist von Sir Donnerbold Duck, der den Schatz anno 1314 vergraben hat und auf ihm hockt und ihn bewacht.
Aber ich bitte dich, dann ist es doch ganz einfach. Wo das Gespenst hockt, ist der Hort.
Was weißt denn du! Der Geist Sir Donnerbolds ist unsichtbar.
Seit Generationen haben meine Vorfahren nach diesem Schatz gesucht. Vergebens!
Aber ich, der Letzte der Sippe, habe die Mittel ihn zu finden.
So?
Ja, mit einem Röntgenapparat! Die anderen haben die Mauern abgeklopft, aber ich werde sie durchleuchten.


Du gehst eben mit der Zeit, Onkel Dagobert.
Na, dann ist doch alles bestens!
Sicher! Trotzdem brauche ich eure Hilfe. Denn es besteht Gefahr, daß sich das Gespenst an mir vergreift, wenn ich den Schatz finde.
Gespenster vergreifen sich nicht.
Die sind doch nur aus Luft!
Weiß ich, weiß ich! Aber mir bricht der kalte Schweiß aus, wenn ich nur daran denke.
Mir auch! Ich meine, wenn ich an den Zug denke, der in so alten Burgen herrscht. So was ist schlecht für mein Rheuma. Ich bleibe lieber hier.
Nein! Onkel Dagobert braucht uns.
Du darfst ihn nicht im Stich lassen.
Also, wie steht's, Donald? Willst du dich deiner Verwandtschaft mit jenen kühnen Rittern würdig erweisen oder nicht?
Ich stamme zwar nur aus einer Nebenlinie, aber Furcht kenne ich nicht.
BUUUU!
Diese beiden mutigen Sippenbrüder werden uns keine große Hilfe sein.



An einem nebligen Morgen erreichen unsere Schatzsucher die Duckenburgh in den Hochmooren Schottlands...
Das ist unser Stammsitz, Kinder! Die Duckenburgh!
Öd und leer!
Nun ja... aber ein treuer alter Diener ist da. Scotty McTerrier!
Ich mußte ihm natürlich schreiben, daß wir kommen. Aber sonst weiß niemand von unserm Besuch.
Das muß er sein!
Hallo! Sie sind sicher Scotty, der treue Diener unserer Familie. Ich bin Dagobert Duck.
Sir Dagobert! Welche Familienähnlichkeit! Herzlich willkommen in den Hochmooren Schottlands!
Fahren Sie Ihre Kutsche in den Hof, dann lass ich die Zugbrücke runter. Niemand weiß, daß Sie hier sind.
Später...
Und Sie sind ganz sicher, Scotty, daß der Schatz noch da ist?
Ja! Sir Donnerbolds Geist hat alle verscheucht, die je danach suchten.
Sie wissen doch, er schlägt jeden nieder, der sich an seinem Schatz vergreift.

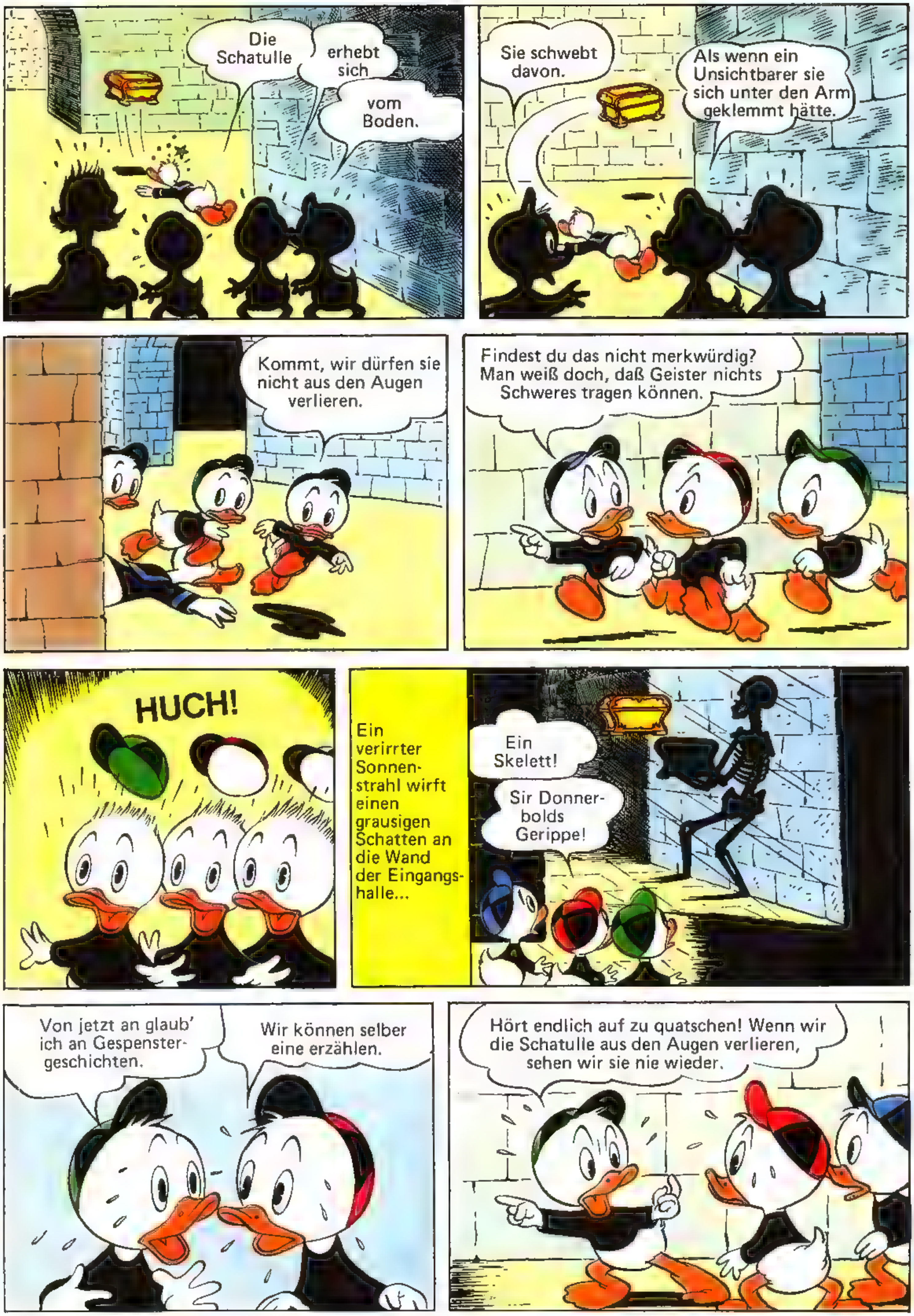

Wo ist das Gespenst denn meistens?
Das weiß niemand!
Es kann genau hinter Ihnen stehen.
Schluck!
Onkel Donald schwitzt wie ein Schweinebraten. Scheint einen schweren Rheumaanfall zu haben.
Ist das ein Museum?
Aber nein, Kinder! Das sind Rüstungen... die Berufskleidung meiner ritterlichen Ahnen sozusagen.
„Sir Daunenstert Duck, gefallen im Kampf gegen die Angelsachsen anno 1174"
„Sir Dümpelfried Duck, gestorben am Schlagfluß während des Siegesmahles von Brakenburgh anno 1236"
Und welche Rüstung gehört Sir Donnerbold?
Keine! Er verschwand während der Belagerung der Duckenburgh im Jahre 1314. Der Familiensage nach soll er sich mitsamt seinem Schatz lebendig eingemauert haben.



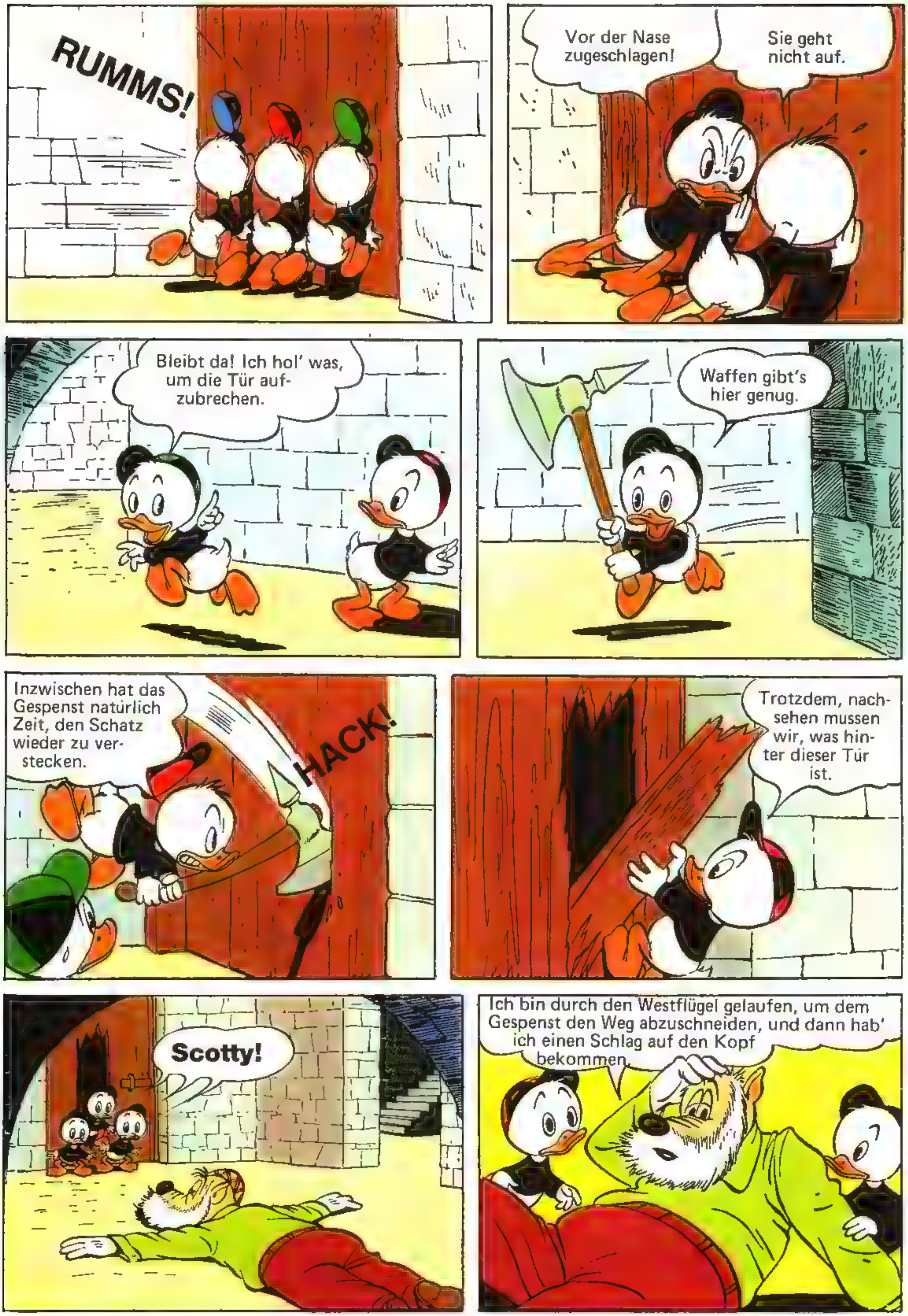
Mir schlottern vor Angst die Knie. Ich sage, den Schatz suchen — und dann schnellstens verduften.
Man schreitet also zur Tat und stellt den Röntgen-apparat auf...
Hier fangen wir an. Das war Sir Donner-bolds Rüstkammer.
Stunden später...
Hohle Stellen in den Mauern haben wir genug gefunden, aber keinen Schatz.
Und was ist mit der sonderbaren Ausbeulung?
HUCH!
Onkel Donald muß etwas Fürchterliches gesehen haben.
Eine Rüstung mit Knochen drin! Sir Donner-bolds Überreste!
Dann ist auch der Schatz nicht weit. Weitersuchen!

Bis jetzt seh' ich nichts.
Doch... eine Truhe oder besser ein Trühlein! Schau mal her, Onkel Dagobert!
Eine Schatulle von kunstreicher Arbeit! Da muß der Schatz drin sein.
Wir holen sie dir raus, Onkel Dagobert.
Pah, ist die schwer!
Leer ist die nicht!
Ich stelle sie Ihnen auf den Tisch, Sir Dagobert.
Sir Donnerbolds Schatz! Es besteht kein Zweifel.
Griechische Gemmen, germanischer Goldschmuck, römische Ringe, keltische Ketten. Kinder, das sind unschätzbare Werte!

Wo bin ich? Ist was Besonderes los?
Onkel Donald ist nach vorübergehender Geistesabwesenheit wieder vorhanden.
Juwelen? Gold? Wo kommt der Segen her?
Geschenk von Sir Donnerbold! Was hast du denn gedacht?
Vergessen Sie nicht, Sir, daß er jeden niederschlägt, der sich an seinem Schatz vergreift! Fliehen Sie!
Ja, naturlich! Nimm die Schatulle, Donald! Wir türmen, wenn ich mich ausnahmsweise einmal so ausdrücken darf.
Ich Unglucksrabe wache naturlich in dem Moment auf, wo's was Schweres zu tragen gibt.
ZACK!
Onkel Donald!
Jemand hat ihn niedergeschlagen.
Sir Donnerbolds Geist!

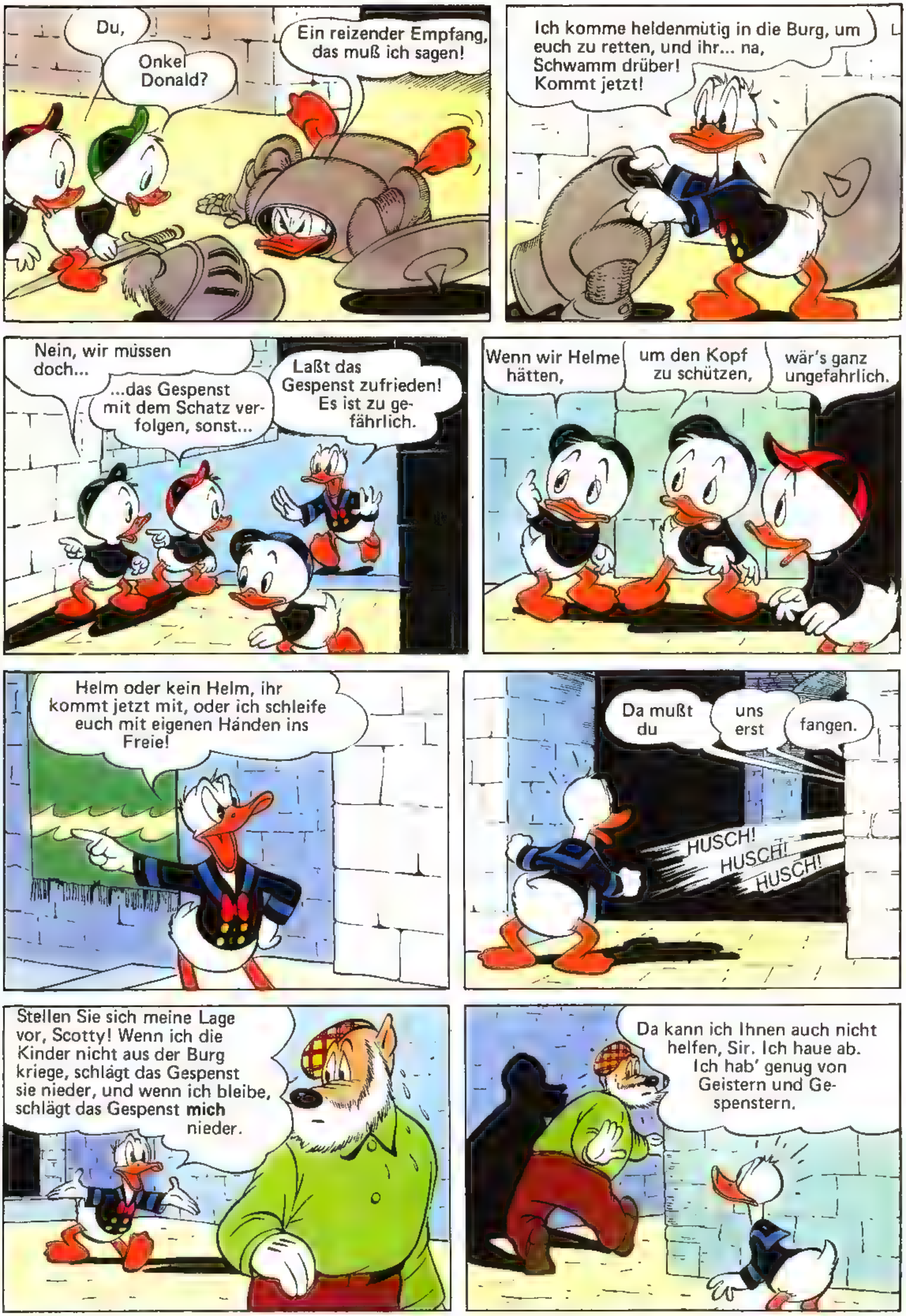

Die Schatulle
erhebt sich
vom Boden.
Sie schwebt davon.
Als wenn ein Unsichtbarer sie sich unter den Arm geklemmt hätte.
Kommt, wir dürfen sie nicht aus den Augen verlieren.
Findest du das nicht merkwürdig? Man weiß doch, daß Geister nichts Schweres tragen können.
HUCH!
Ein verirrter Sonnenstrahl wirft einen grausigen Schatten an die Wand der Eingangshalle...
Ein Skelett!
Sir Donnerbolds Gerippe!
Von jetzt an glaub' ich an Gespenstergeschichten.
Wir können selber eine erzählen.
Hört endlich auf zu quatschen! Wenn wir die Schatulle aus den Augen verlieren, sehen wir sie nie wieder.

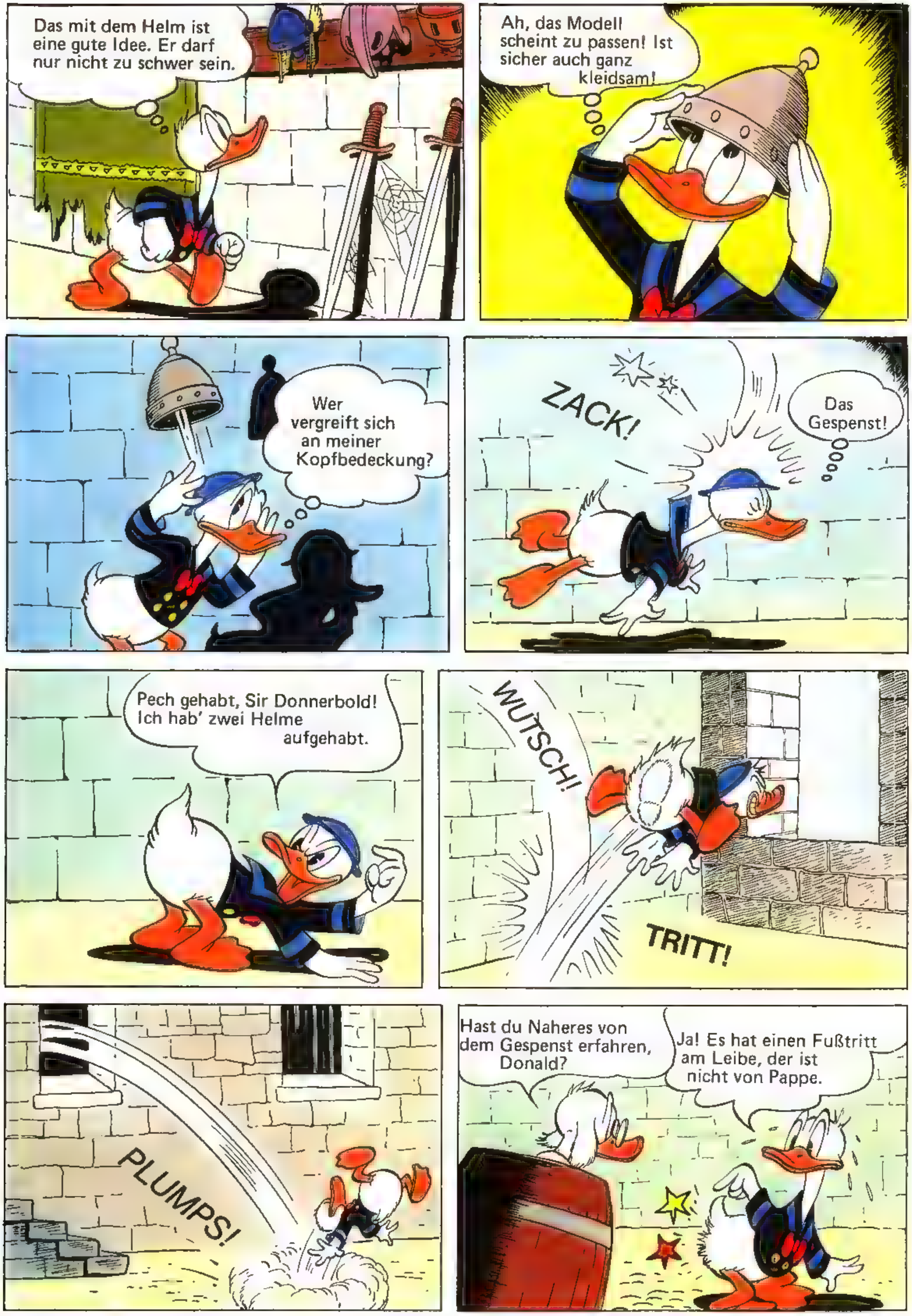
Wo bin ich? Ist schon wieder was Besonderes passiert?
Eine beachtliche Beule! Vermutlich von einem Schlag auf den Kopf!
Huch!
Das Gespenst!
Bei allen guten Geistern! Das geht nicht mit rechten Dingen zu.
HUSCH!
Hallo! Hallo! Ist noch jemand drin?
Ja, ich! Meine Nerven haben mich im Stich gelassen.
Lauft, Bruder! Wir müssen das Gespenst einholen.



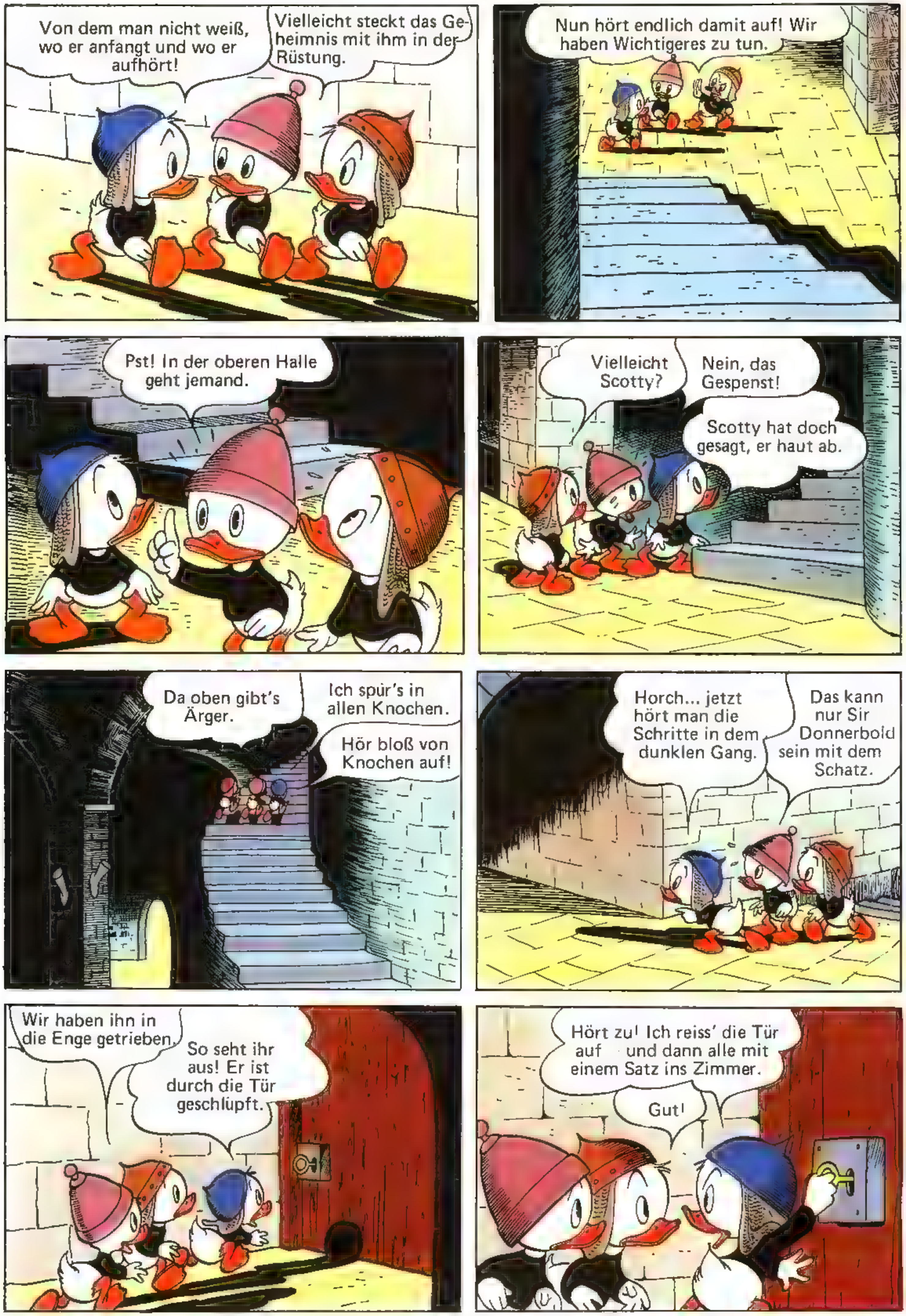
RUMMS!
Vor der Nase zugeschlagen!
Sie geht nicht auf.
Bleibt da! Ich hol' was, um die Tür aufzubrechen.
Waffen gibt's hier genug.
Inzwischen hat das Gespenst natürlich Zeit, den Schatz wieder zu verstecken.
HACK!
Trotzdem, nachsehen müssen wir, was hinter dieser Tür ist.
Scotty!
Ich bin durch den Westflügel gelaufen, um dem Gespenst den Weg abzuschneiden, und dann hab' ich einen Schlag auf den Kopf bekommen.

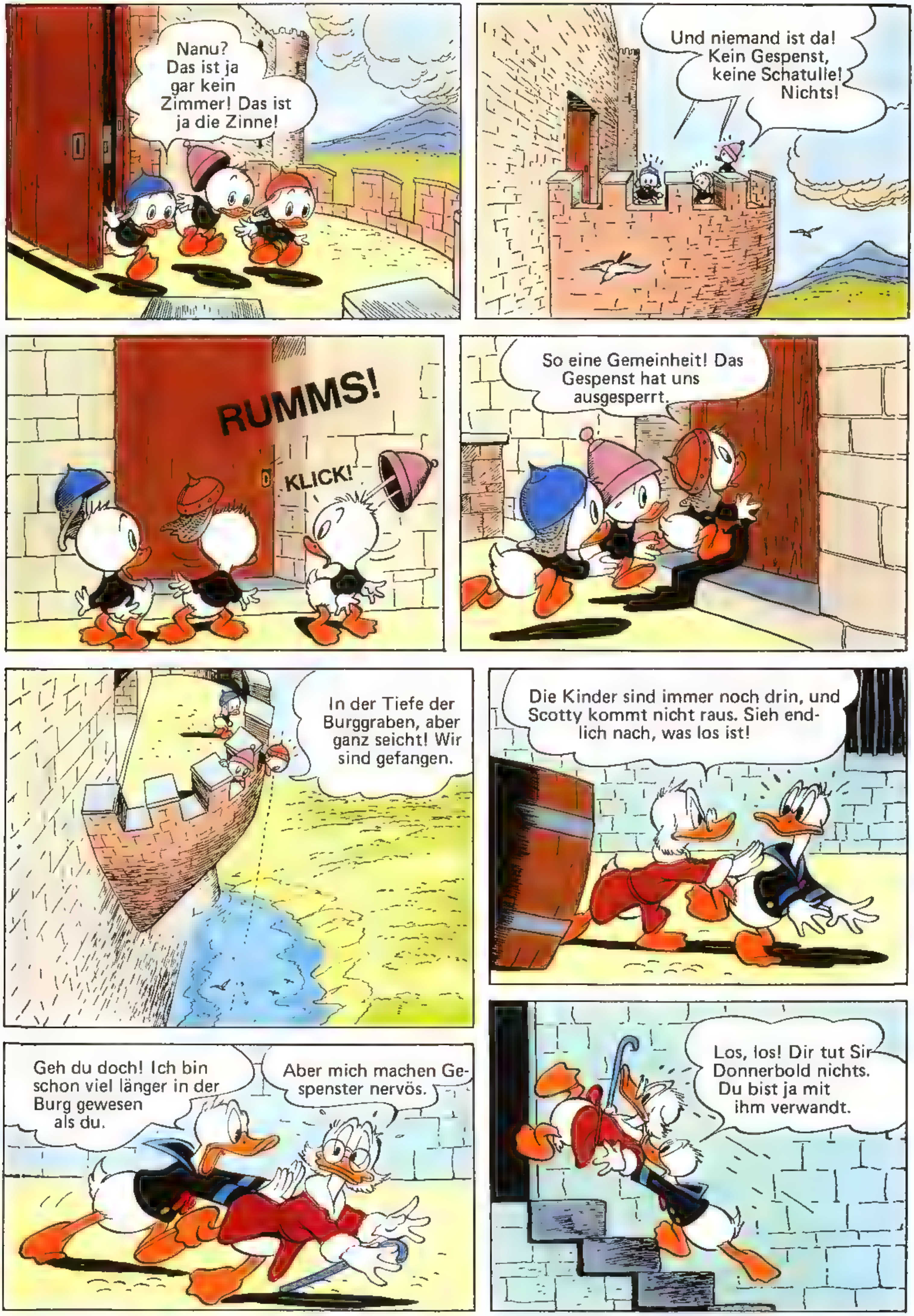
Wohin könnte das Gespenst von hier aus gegangen sein?
Überall hin! Die Tür führt zur Eingangshalle.
Und die zugemauerte Tür? Wo führt die hin?
Da war früher ein unterirdischer Gang.
Den ließ der Überlieferung nach Sir Dusseltrutz zumauern, weil er dem Feind verraten worden war. Er soll einen neuen angelegt haben. Aber niemand kennt seinen Eingang und Ausgang.
Wo, meinst du, ist das Gespenst abgeblieben?
Keine Ahnung! Schätze, es ist noch bei uns in der Burg.
Sehr beruhigend.
RASSEL!
KLIRR!
RASSEL!
RASSEL!
KLIRR!
Wer du auch seist, ruheloser Geist, bis hierhin und nicht weiter!
BONG!


Du,
Onkel Donald?
Ein reizender Empfang, das muß ich sagen!
Ich komme heldenmütig in die Burg, um euch zu retten, und ihr... na, Schwamm drüber! Kommt jetzt!
Nein, wir müssen doch...
...das Gespenst mit dem Schatz verfolgen, sonst...
Laßt das Gespenst zufrieden! Es ist zu gefährlich.
Wenn wir Helme hätten,
um den Kopf zu schützen,
wär's ganz ungefährlich.
Helm oder kein Helm, ihr kommt jetzt mit, oder ich schleife euch mit eigenen Händen ins Freie!
Da mußt du
uns erst
fangen.
HUSCH!
HUSCH!
HUSCH!
Stellen Sie sich meine Lage vor, Scotty! Wenn ich die Kinder nicht aus der Burg kriege, schlägt das Gespenst sie nieder, und wenn ich bleibe, schlägt das Gespenst **mich** nieder.
Da kann ich Ihnen auch nicht helfen, Sir. Ich haue ab. Ich hab' genug von Geistern und Gespenstern.


Das mit dem Helm ist eine gute Idee. Er darf nur nicht zu schwer sein.
Ah, das Modell scheint zu passen! Ist sicher auch ganz kleidsam!
Wer vergreift sich an meiner Kopfbedeckung?
ZACK!
Das Gespenst!
Pech gehabt, Sir Donnerbold! Ich hab' zwei Helme aufgehabt.
WUTSCH!
TRITT!
PLUMPS!
Hast du Naheres von dem Gespenst erfahren, Donald?
Ja! Es hat einen Fußtritt am Leibe, der ist nicht von Pappe.

Die Rüstungen wären ein ideales Versteck für den Schatz.
Schauen wir ihnen eben in den Rachen.
Die hier ist leer.
Diese auch!
Schließlich kommen sie zur letzten Rüstung...
Huch! In der steckt ein Gerippe!
Der Geist persönlich!
Nein, das Gerippe ist echt.
Warum hat man diesen edlen Ritter wohl nicht ehrlich begraben?
Warum steckt er noch in der Rüstung?
Wer ist es?
Hier steht's ja! „Sir Dusseltrutz Duck!"
Halt! Den Namen haben wir heut doch schon mal gehört?
Ja! Scotty hat ihn erwähnt.
Das ist doch der, der den neuen unterirdischen Gang hat bauen lassen.


Von dem man nicht weiß, wo er anfangt und wo er aufhört!
Vielleicht steckt das Geheimnis mit ihm in der Rüstung.
Nun hört endlich damit auf! Wir haben Wichtigeres zu tun.
Pst! In der oberen Halle geht jemand.
Vielleicht Scotty?
Nein, das Gespenst!
Scotty hat doch gesagt, er haut ab.
Da oben gibt's Ärger.
Ich spür's in allen Knochen.
Hör bloß von Knochen auf!
Horch... jetzt hört man die Schritte in dem dunklen Gang.
Das kann nur Sir Donnerbold sein mit dem Schatz.
Wir haben ihn in die Enge getrieben.
So seht ihr aus! Er ist durch die Tür geschlüpft.
Hört zu! Ich reiss' die Tür auf und dann alle mit einem Satz ins Zimmer.
Gut!

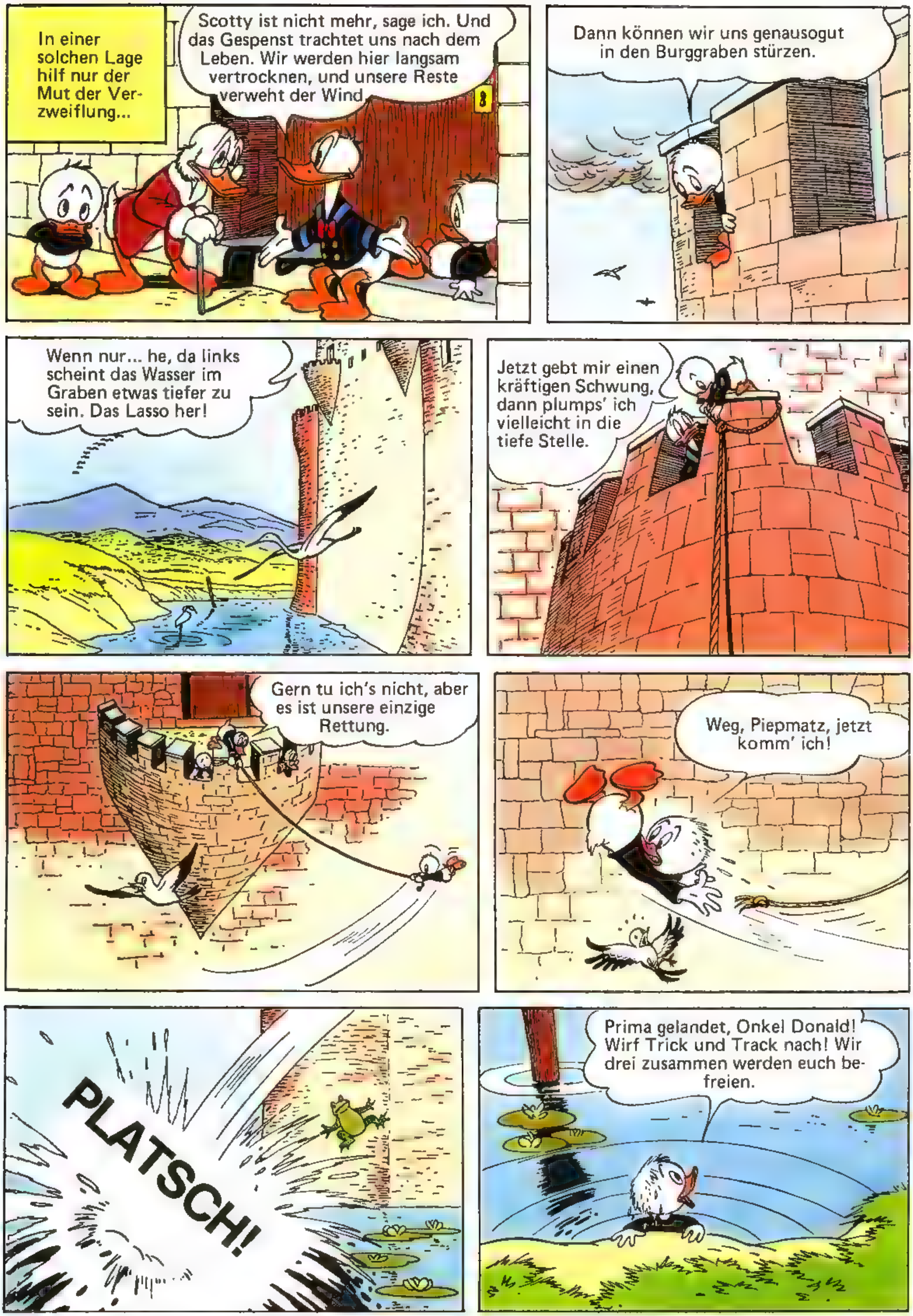

Nanu? Das ist ja gar kein Zimmer! Das ist ja die Zinne!
Und niemand ist da! Kein Gespenst, keine Schatulle! Nichts!
RUMMS!
KLICK!
So eine Gemeinheit! Das Gespenst hat uns ausgesperrt.
In der Tiefe der Burggraben, aber ganz seicht! Wir sind gefangen.
Die Kinder sind immer noch drin, und Scotty kommt nicht raus. Sieh endlich nach, was los ist!
Geh du doch! Ich bin schon viel länger in der Burg gewesen als du.
Aber mich machen Gespenster nervös.
Los, los! Dir tut Sir Donnerbold nichts. Du bist ja mit ihm verwandt.

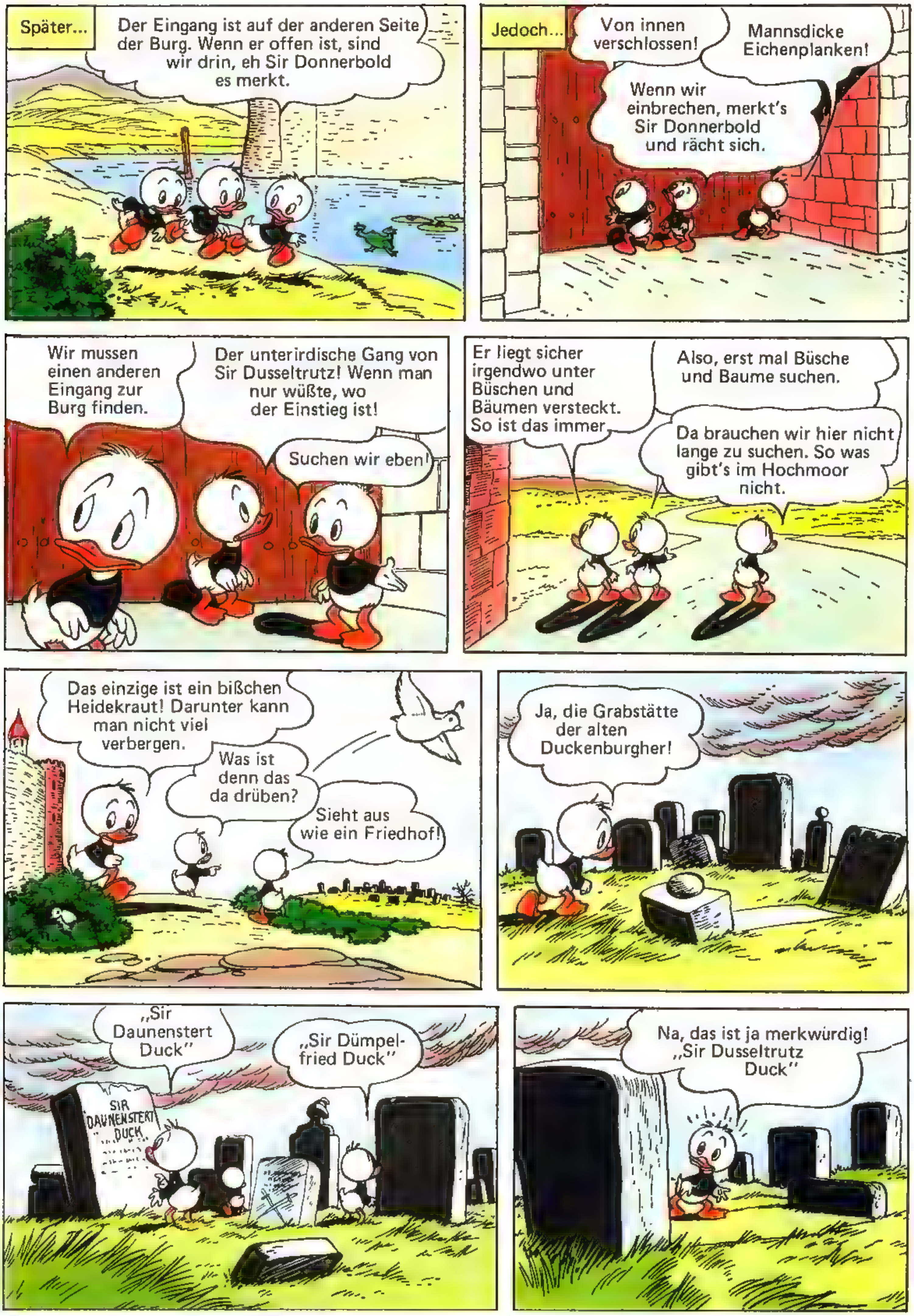
Daß ich, der Letzte einer ruhmreichen Sippe, wie ein Dieb in meine Burg schleichen muß, ist beschämend.
Tick! Triick! Traaack! Wo seid ihr?
Oh, da geht jemand in der oberen Halle. Vielleicht Scotty?
Horch! Jetzt hört man die Schritte in dem dunklen Gang.
Scotty? Bist du's?
Psst! Schritte auf dem Gang!
Jemand kommt!
Der Geist!
Achtung! Wenn er die Tür aufmacht, auf ihn mit Gebrüll!
Onkel Dagobert!
PUFF!
RUMMS!
KLICK!
Jetzt bist auch du hier ausgesperrt.

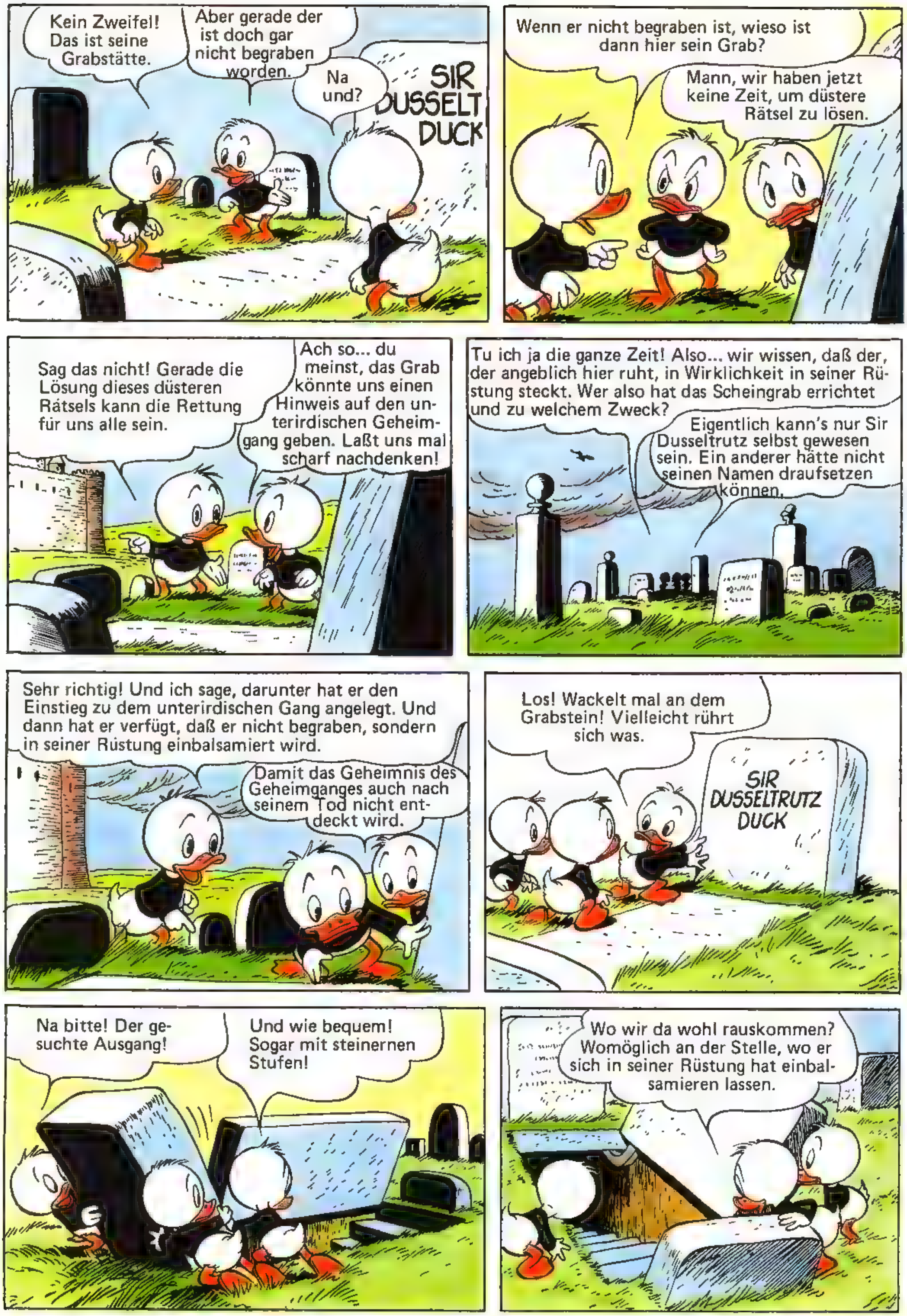
Die Zeit vergeht...
Ich bin verzweifelt, Kinderchen!
Wenn Onkel Donald uns hier nicht befreit,
...müssen wir verhungern.
Donald? Pah! Mit dem könnt ihr nicht rechnen. Höchstens mit Scotty! Aber wo ist Scotty? Wo?
Es muß etwas Furchtbares geschehen sein. Seit einer Stunde ist nicht der kleinste Laut aus der Gespensterburg gekommen.
Ich fürchte, es ist meine Pflicht, nach dem Rechten zu sehen.
Ich hole die Kinder jetzt raus, und wenn ich sie fesseln muß und mit Gewalt rausschleppen.
Hm, in der Eingangshalle ist niemand.
Die Tür da hab' ich noch gar nicht bemerkt' Wo geht's da wohl hin?
Tick? Trick? Track?

Keine Antwort! Wieder bloß ein leeres Gemach!
O nein! Hier ist es ja ganz wohnlich.
Aha! Scottys Zimmer! Aber wo ist er?
Huch!
Ojeojeoje... er wird doch nicht... das sieht ja ganz so aus, als wenn er...
Scotty!
Sir Donnerbold hat ihn umgebracht!
Und den Kindern wird's genauso gehen, wenn ich sie nicht sofort hier raushole.

Tick? Triick! Traaack!
Da oben geht jemand.
Sir Donnerbold, der Mörder des treuen Scotty und womöglich auch meiner unschuldigen Neffen!
Jetzt tappt's dahinten in dem dunklen Gang. Genug des Mordens, sage ich!
Hier kommt der Rächer, grausamer Unhold!
Irgendwie ist er mir in den Rücken gefallen.
Onkel Donald!
WUTSCH!
TRITT!
Was tut ihr denn hier draußen auf des Schlosses Zinnen?
Wir sind hier ausgesperrt und warten auf Scotty, daß er uns befreit.
Auf Scotty könnt ihr lange warten. Scotty ist nicht mehr.

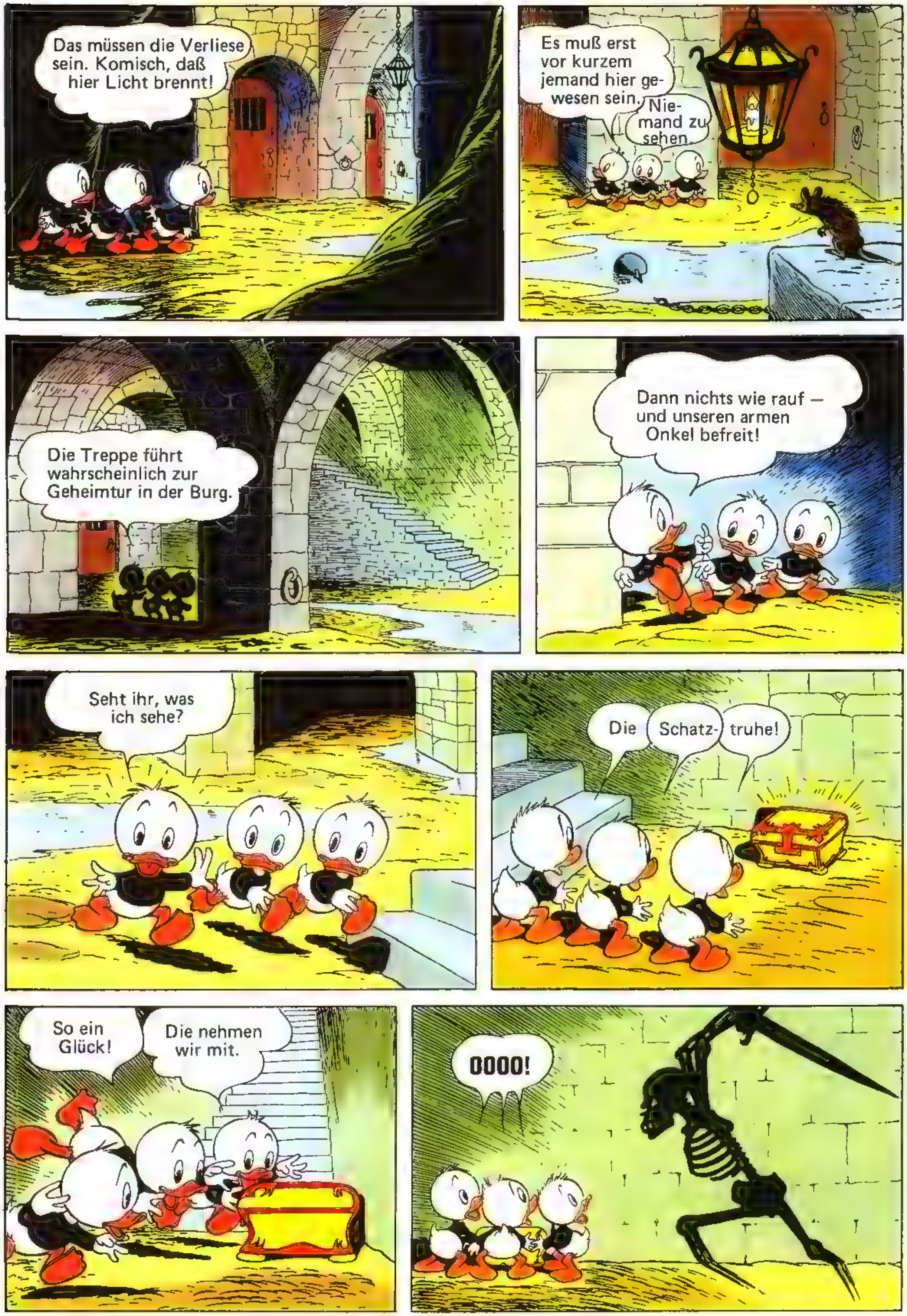

In einer solchen Lage hilf nur der Mut der Verzweiflung...
Scotty ist nicht mehr, sage ich. Und das Gespenst trachtet uns nach dem Leben. Wir werden hier langsam vertrocknen, und unsere Reste verweht der Wind.
Dann können wir uns genausogut in den Burggraben stürzen.
Wenn nur... he, da links scheint das Wasser im Graben etwas tiefer zu sein. Das Lasso her!
Jetzt gebt mir einen kräftigen Schwung, dann plumps' ich vielleicht in die tiefe Stelle.
Gern tu ich's nicht, aber es ist unsere einzige Rettung.
Weg, Piepmatz, jetzt komm' ich!
PLATSCH!
Prima gelandet, Onkel Donald! Wirf Trick und Track nach! Wir drei zusammen werden euch befreien.

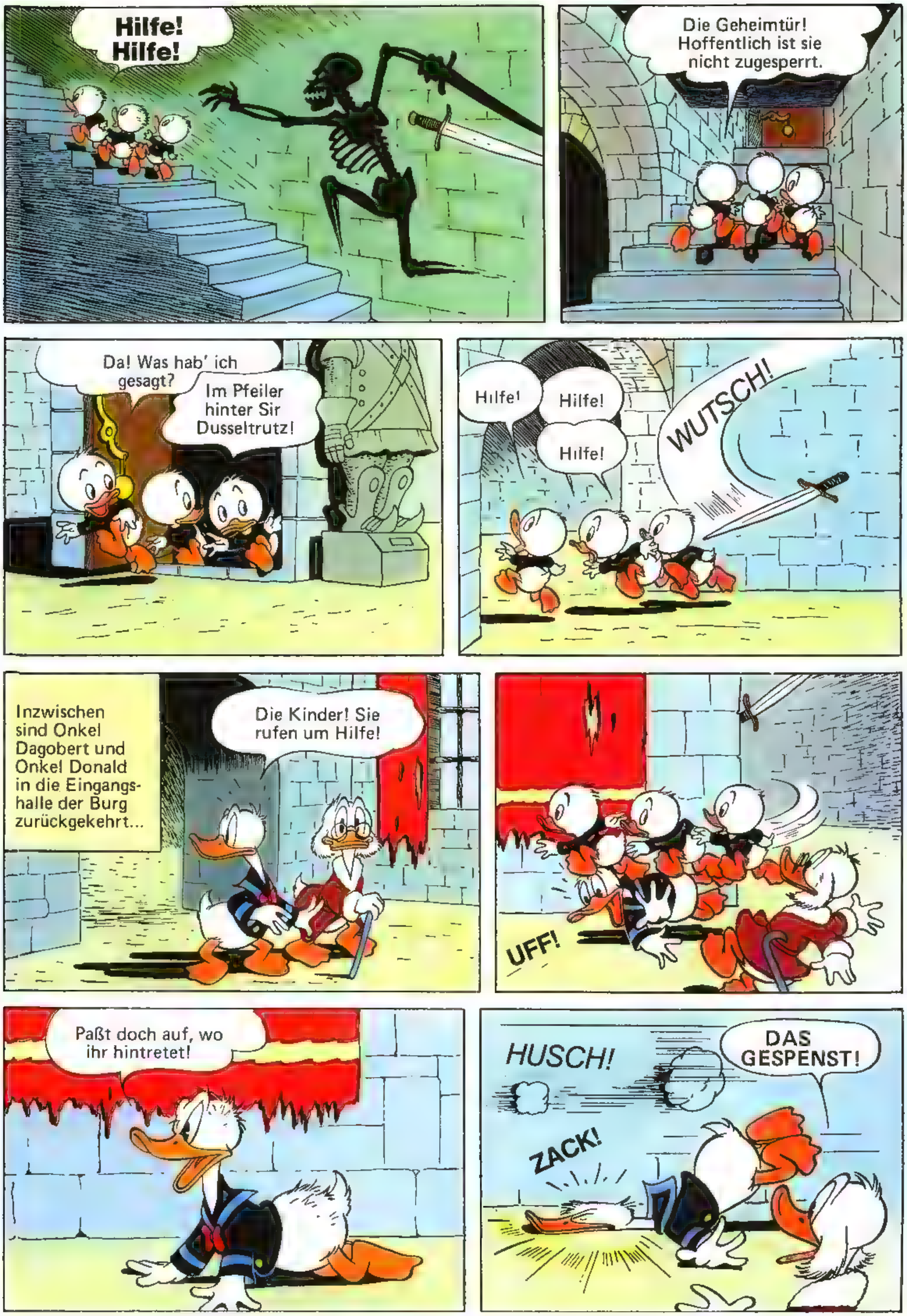

Später...
Der Eingang ist auf der anderen Seite der Burg. Wenn er offen ist, sind wir drin, eh Sir Donnerbold es merkt.
Jedoch...
Von innen verschlossen!
Mannsdicke Eichenplanken!
Wenn wir einbrechen, merkt's Sir Donnerbold und rächt sich.
Wir mussen einen anderen Eingang zur Burg finden.
Der unterirdische Gang von Sir Dusseltrutz! Wenn man nur wüßte, wo der Einstieg ist!
Suchen wir eben!
Er liegt sicher irgendwo unter Büschen und Bäumen versteckt. So ist das immer.
Also, erst mal Büsche und Baume suchen.
Da brauchen wir hier nicht lange zu suchen. So was gibt's im Hochmoor nicht.
Das einzige ist ein bißchen Heidekraut! Darunter kann man nicht viel verbergen.
Was ist denn das da drüben?
Sieht aus wie ein Friedhof!
Ja, die Grabstätte der alten Duckenburgher!
„Sir Daunenstert Duck"
SIR DAUNENSTERT DUCK
„Sir Dümpel-fried Duck"
Na, das ist ja merkwürdig! „Sir Dusseltrutz Duck"



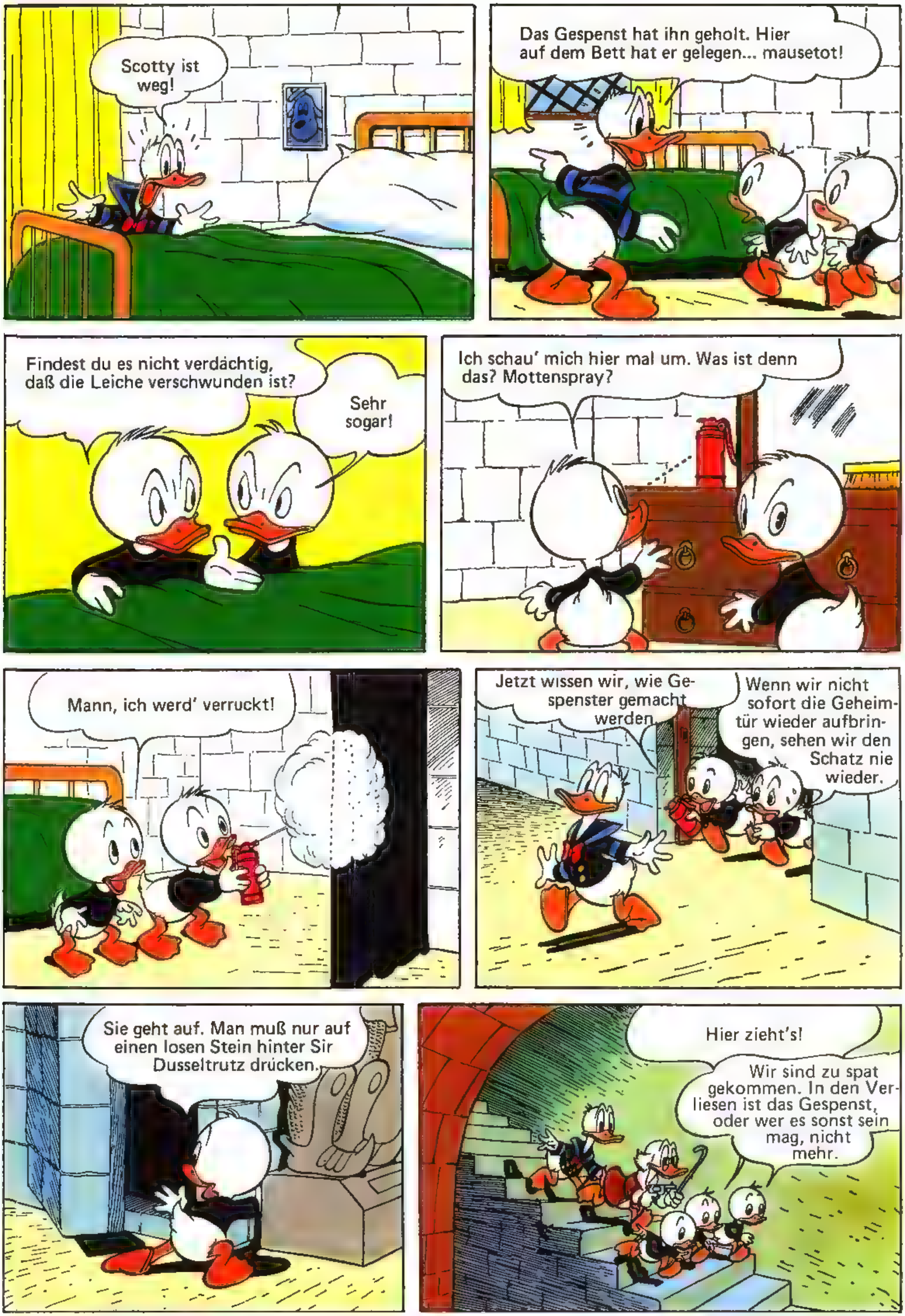
Kein Zweifel! Das ist seine Grabstätte.
Aber gerade der ist doch gar nicht begraben worden.
Na und?
SIR DUSSELT DUCK
Wenn er nicht begraben ist, wieso ist dann hier sein Grab?
Mann, wir haben jetzt keine Zeit, um düstere Rätsel zu lösen.
Sag das nicht! Gerade die Lösung dieses düsteren Rätsels kann die Rettung für uns alle sein.
Ach so... du meinst, das Grab könnte uns einen Hinweis auf den unterirdischen Geheimgang geben. Laßt uns mal scharf nachdenken!
Tu ich ja die ganze Zeit! Also... wir wissen, daß der, der angeblich hier ruht, in Wirklichkeit in seiner Rüstung steckt. Wer also hat das Scheingrab errichtet und zu welchem Zweck?
Eigentlich kann's nur Sir Dusseltrutz selbst gewesen sein. Ein anderer hätte nicht seinen Namen draufsetzen können.
Sehr richtig! Und ich sage, darunter hat er den Einstieg zu dem unterirdischen Gang angelegt. Und dann hat er verfügt, daß er nicht begraben, sondern in seiner Rüstung einbalsamiert wird.
Damit das Geheimnis des Geheimganges auch nach seinem Tod nicht entdeckt wird.
Los! Wackelt mal an dem Grabstein! Vielleicht rührt sich was.
SIR DUSSELTRUTZ DUCK
Na bitte! Der gesuchte Ausgang!
Und wie bequem! Sogar mit steinernen Stufen!
Wo wir da wohl rauskommen? Womöglich an der Stelle, wo er sich in seiner Rüstung hat einbalsamieren lassen.

Ein bißchen muffig riecht's hier.
Hat ja auch lang keiner gelüftet!
Inzwischen...
Die Kinder müssen Sir Donnerbold in die Hände gefallen sein. Sonst wären sie schon hier.
Sie sind wahrscheinlich gar nicht reingekommen. Sie haben ja keinen Schlüssel zum Tor.
Wie dumm! Ich hätte ihnen meinen Colt geben sollen. Dann hätten sie das Schloß rausschießen können.
Du hast eine Waffe?
Dann kannst du doch auch unser Schloß aufschießen!
Klar kann ich das! Und ich tu's auch.
Das hättest du doch gleich tun können! Dann hätten wir die armen Kinder nicht...
Oh, ich Kamel! Ich könnte mich vor Wut selbst ins Hinterteil treten!
Tu mir den Liebesdienst, Donald, und mach es für mich!
Wir müssen schon unter der Burg sein.
Langsam jetzt!
Pst! Die Fackel ausmachen! Da vorn ist Licht.


Das müssen die Verliese sein. Komisch, daß hier Licht brennt!
Es muß erst vor kurzem jemand hier gewesen sein.
Niemand zu sehen.
Die Treppe führt wahrscheinlich zur Geheimtur in der Burg.
Dann nichts wie rauf – und unseren armen Onkel befreit!
Seht ihr, was ich sehe?
Die
Schatz-
truhe!
So ein Glück!
Die nehmen wir mit.
OOOO!


Hilfe! Hilfe!
Die Geheimtür! Hoffentlich ist sie nicht zugesperrt.
Da! Was hab' ich gesagt?
Im Pfeiler hinter Sir Dusseltrutz!
Hilfe!
Hilfe!
Hilfe!
WUTSCH!
Inzwischen sind Onkel Dagobert und Onkel Donald in die Eingangshalle der Burg zurückgekehrt...
Die Kinder! Sie rufen um Hilfe!
UFF!
Paßt doch auf, wo ihr hintretet!
HUSCH!
DAS GESPENST!
ZACK!

PENG!
PENG!
PENG!
PENG!
Schießen mag es nicht, das Gespenst! Es reißt aus.
HUSCH!
Kannst du nicht wenigstens hupen, Geist?
Ihm nach!
Wo ist er hin?
Durch die Geheimtür runter in die Verliese!
RUMMS!
Ja, wenn man wüßte, wo der Drücker ist!
Ich sehe in Scottys Zimmer nach. Vielleicht ist da ein Brecheisen oder so was.

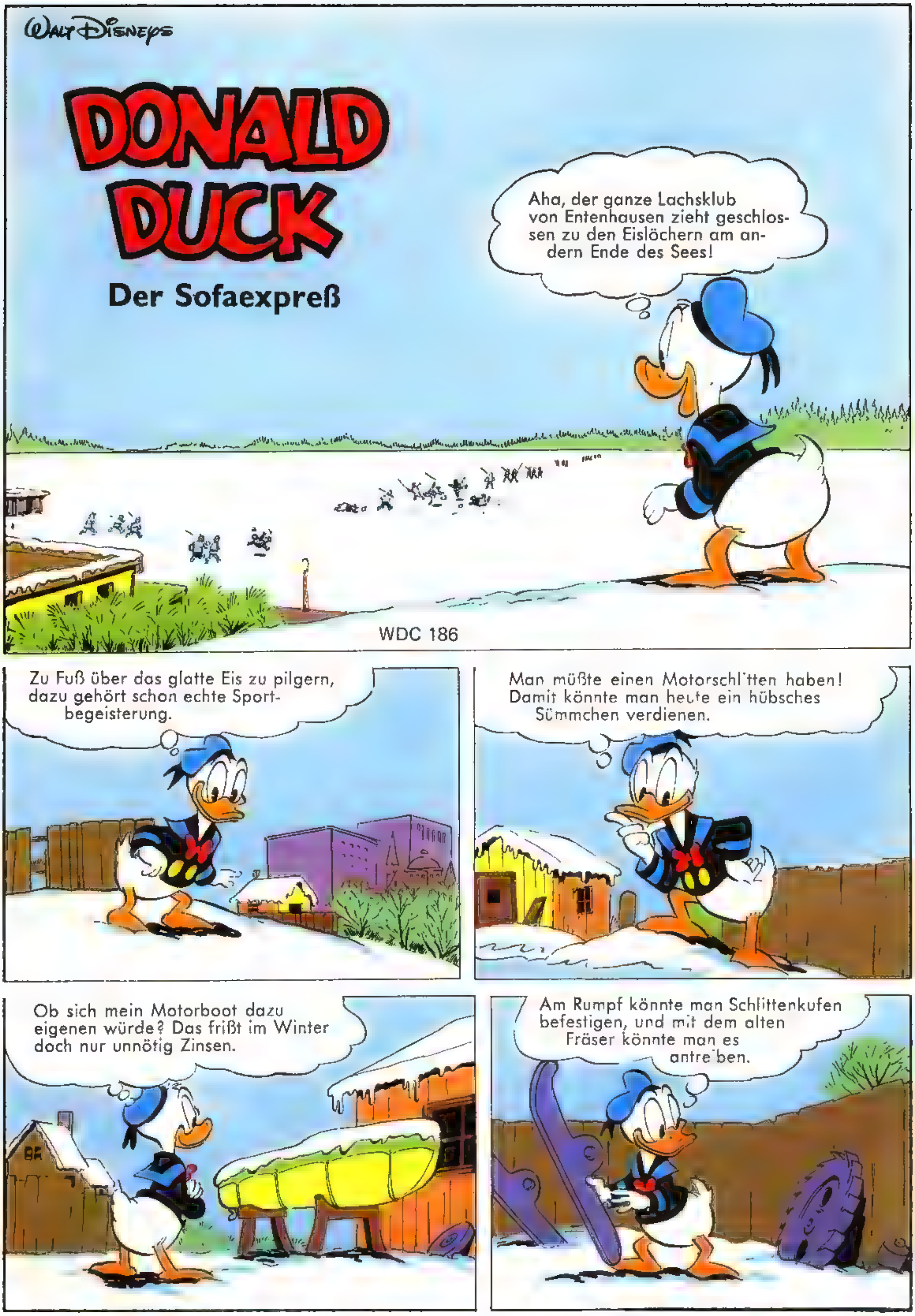


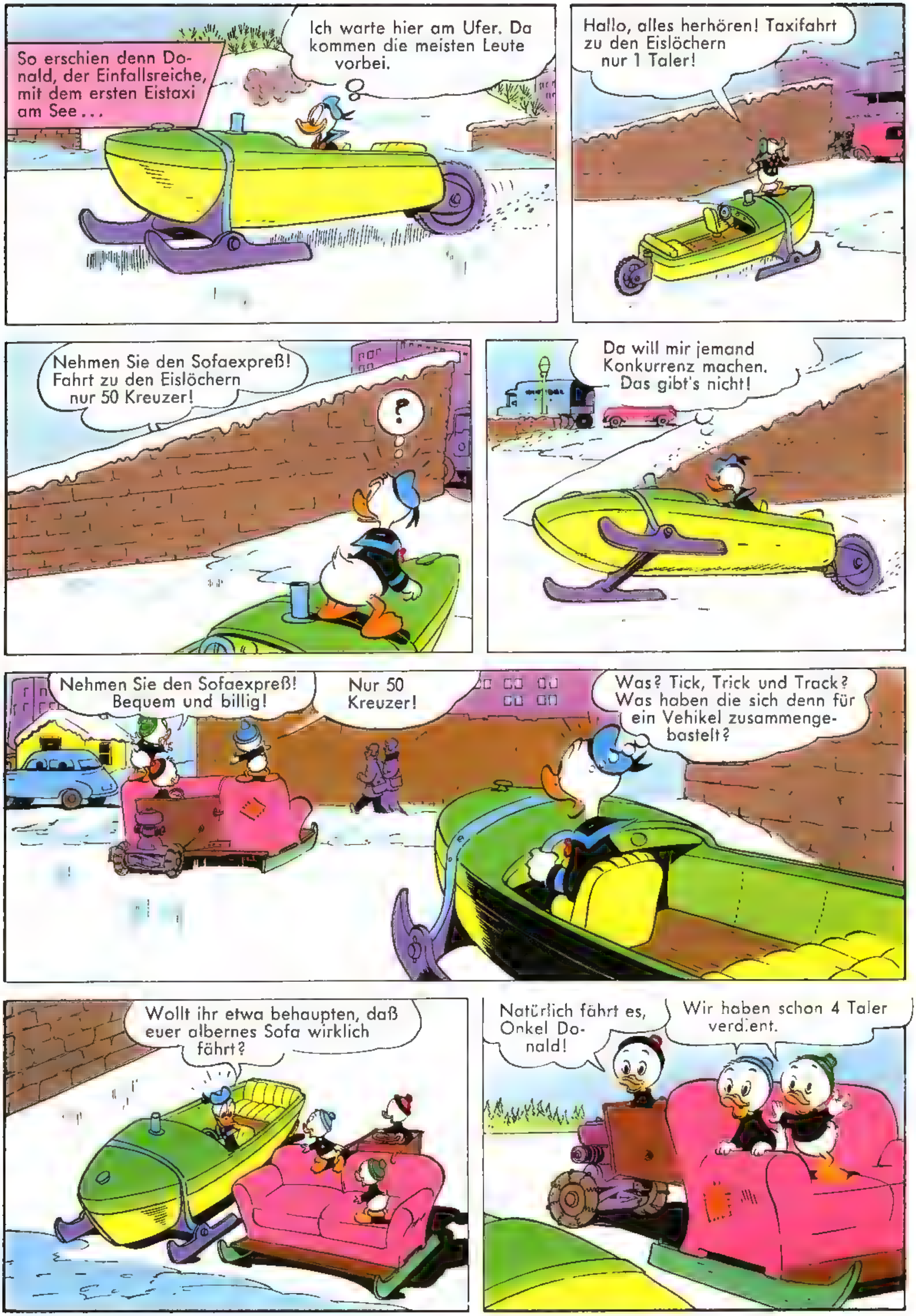
Scotty ist weg!
Das Gespenst hat ihn geholt. Hier auf dem Bett hat er gelegen... mausetot!
Findest du es nicht verdächtig, daß die Leiche verschwunden ist?
Sehr sogar!
Ich schau' mich hier mal um. Was ist denn das? Mottenspray?
Mann, ich werd' verruckt!
Jetzt wissen wir, wie Gespenster gemacht werden.
Wenn wir nicht sofort die Geheimtür wieder aufbringen, sehen wir den Schatz nie wieder.
Sie geht auf. Man muß nur auf einen losen Stein hinter Sir Dusseltrutz drücken.
Hier zieht's!
Wir sind zu spat gekommen. In den Verliesen ist das Gespenst, oder wer es sonst sein mag, nicht mehr.

Es ist durch den Gang geflohen.
Hoffentlich hat es den Schatz nicht schon wieder vergraben!
Ausschwärmen und alles durchkämmen!
Da! Die Schatulle! Das Gespenst trägt sie weg.
Nein, da vorn ist ein Sumpf. Da kommt es nicht weiter.
Schneidet ihm den Weg ab!
Ein Gespenst, das Wellen im Wasser macht! Was es alles gibt!
Schönes Gespenst! Du wirst gleich alles erfahren.
Ob ihm das Wasser bekommt?
Meiner Meinung nach wäscht es das Spray ab, und dann...
Huch! Ein Mann aus Schlamm und ohne Kopf!
Kopf oder kein Kopf! Wir nehmen ihn fest.

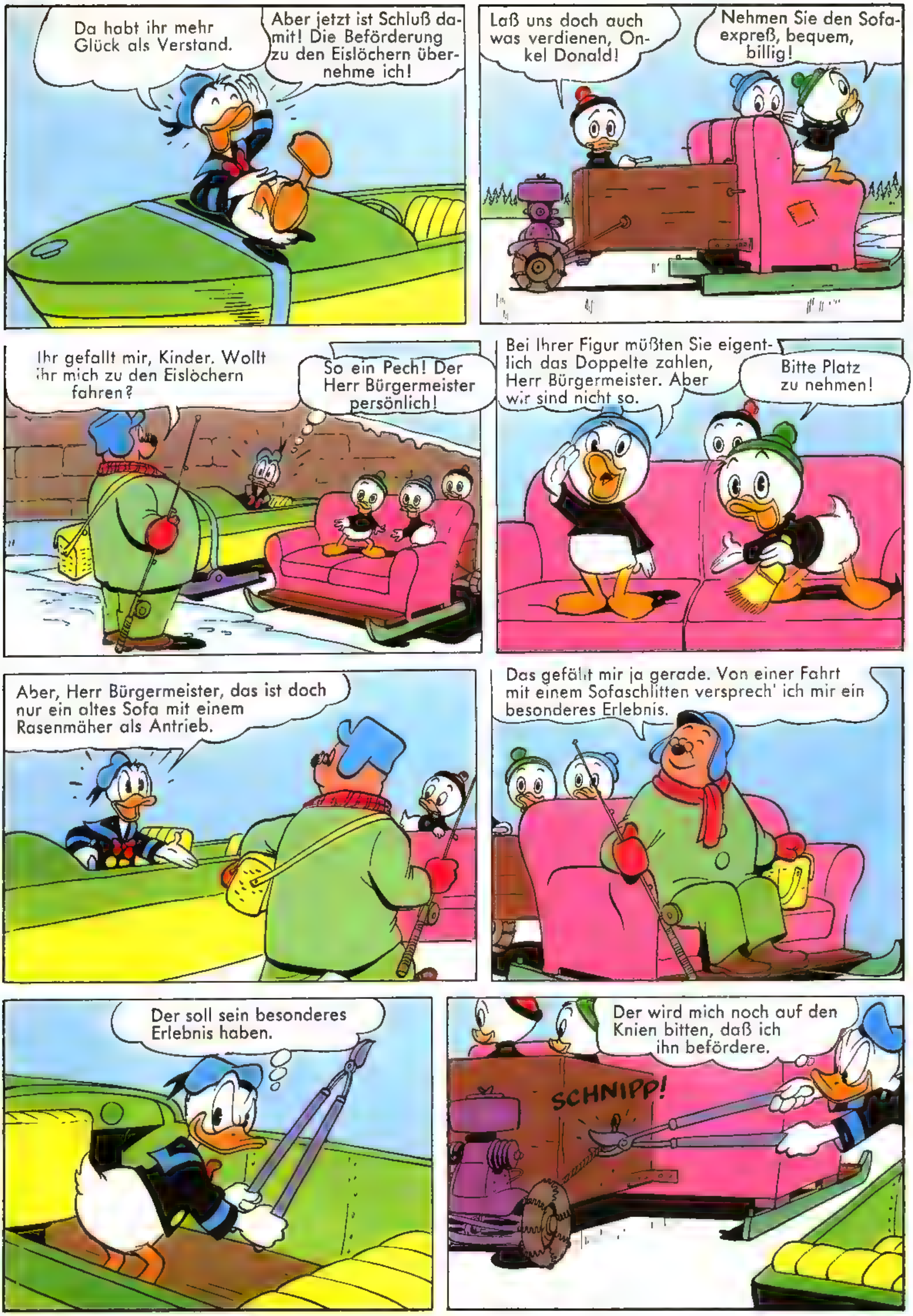
Wer bist du, diebischer Geist?
Na, wer denkst du wohl?
Er wird langsam sichtbar. Es ist... es ist Scotty.
Scotty, der treue Diener unseres Hauses! Das ist eine bittere Enttäuschung!
Ich bin nicht Scotty. Ich bin Diamanten-Joe, von Beruf internationaler Juwelendieb.
Scotty ist vor drei Monaten gestorben, und da hab' ich mich in die Burg eingenistet. Von wegen dem Schatz.
Ich hab' die ganze Zeit gewußt, daß sie ein Betrüger sind.
Wissen Sie, der Urgroßvater meiner dritten Frau war ein geborener Duck. Darum weiß ich die Sache von dem Schatz.
Na schön! Und wie hast du dich unsichtbar gemacht?
Mit einem chemischen Mittel! Hab' ich einem ausländischen Spion abgeknöpft.
Aber es macht nur für kurze Zeit unsichtbar, und auch dann werfen die Knochen einen Schatten.
Das mit dem chemischen Mittel war mir von Anfang an klar.
Ich dachte, ich könnte Ihnen mit meinen Gespenstergeschichten Angst machen, aber die drei Kinder haben leider das Fürchten nicht gelernt.
Meinst du, ich hab' mich gefürchtet? Ich hab' gewußt, daß alles Schwindel ist.
Und dann haben Sie so getan, als wären Sie niedergeschlagen worden, damit keiner Verdacht schöpft.
Ja, und ihr habt's auch alle geglaubt. Aber ich habe einen Fehler gemacht.

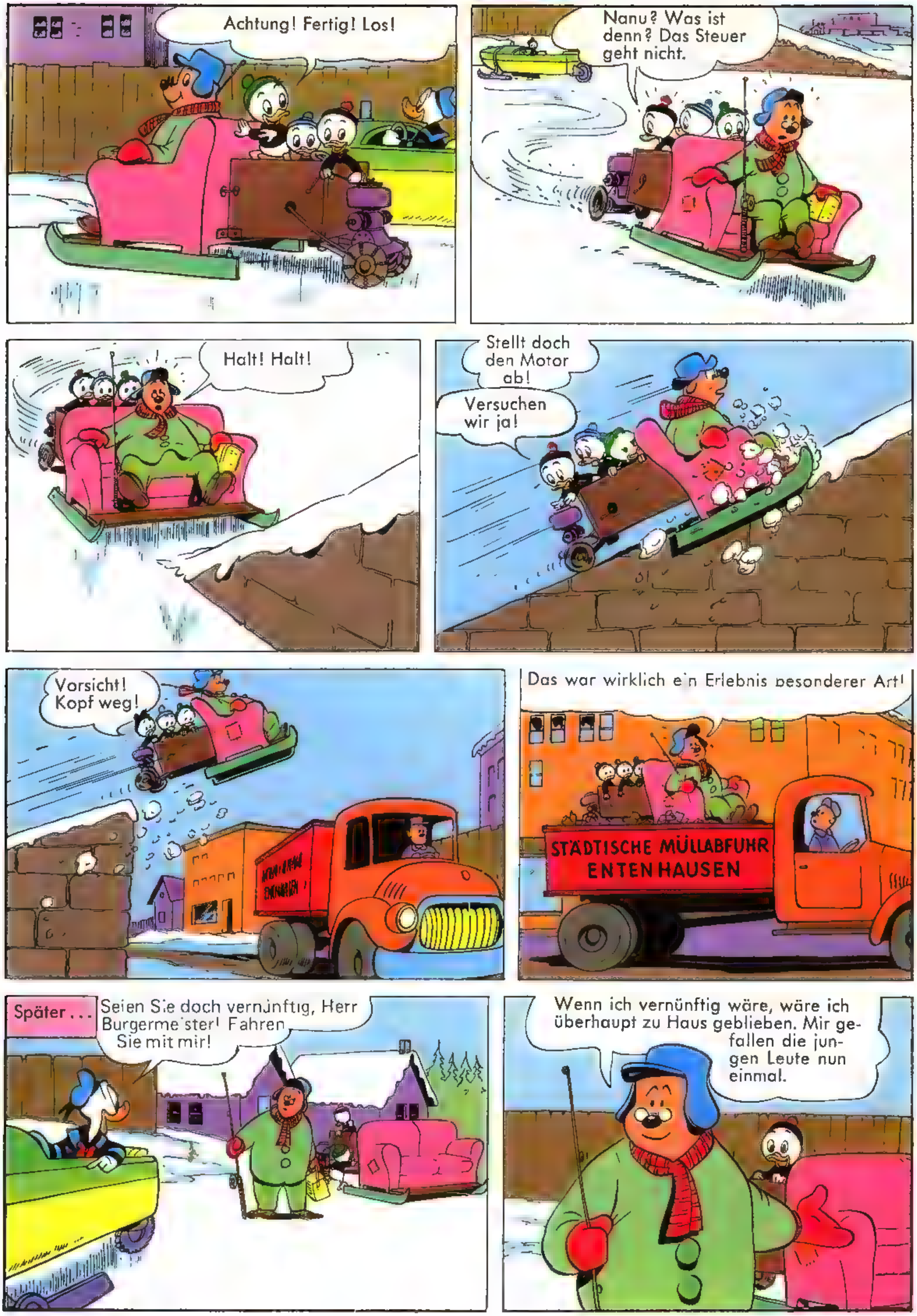
Als ihr auf der Zinne ausgesperrt wart, dachte ich, ich hab' massig Zeit zur Flucht. Aber ich hätte wissen müssen, daß die Kinder auch rauskommen.
Das hätte uns nichts genützt, wenn wir nicht den unterirdischen Gang gefunden hätten.
Ich habe 6 Monate gebraucht, um ihn zu finden, und ihr findet ihn in 10 Minuten. Meine Hochachtung!
Wenn ich dabei gewesen wär', war's noch schneller gegangen.
Onkel Dagobert, es sieht so aus, als hätte ich den Fall gelöst... mit geringfügiger Unterstützung der Kinder.
Meinst du, Donald?
Sollen wir?
Ja!
Darf ich dich mit etwas Parfüm einsprühen, Onkel Donald?
Nach all dem Modergeruch kann der Duft der großen weiten Welt nicht schaden.
Huch... das ist ja gar kein Parfum! Ist das etwa das chemische Mittel, das unsichtbar macht?
Ja, hast du das denn nicht gewußt? Du weißt doch alles.
Ach, haltet die Klappe!
ENDE

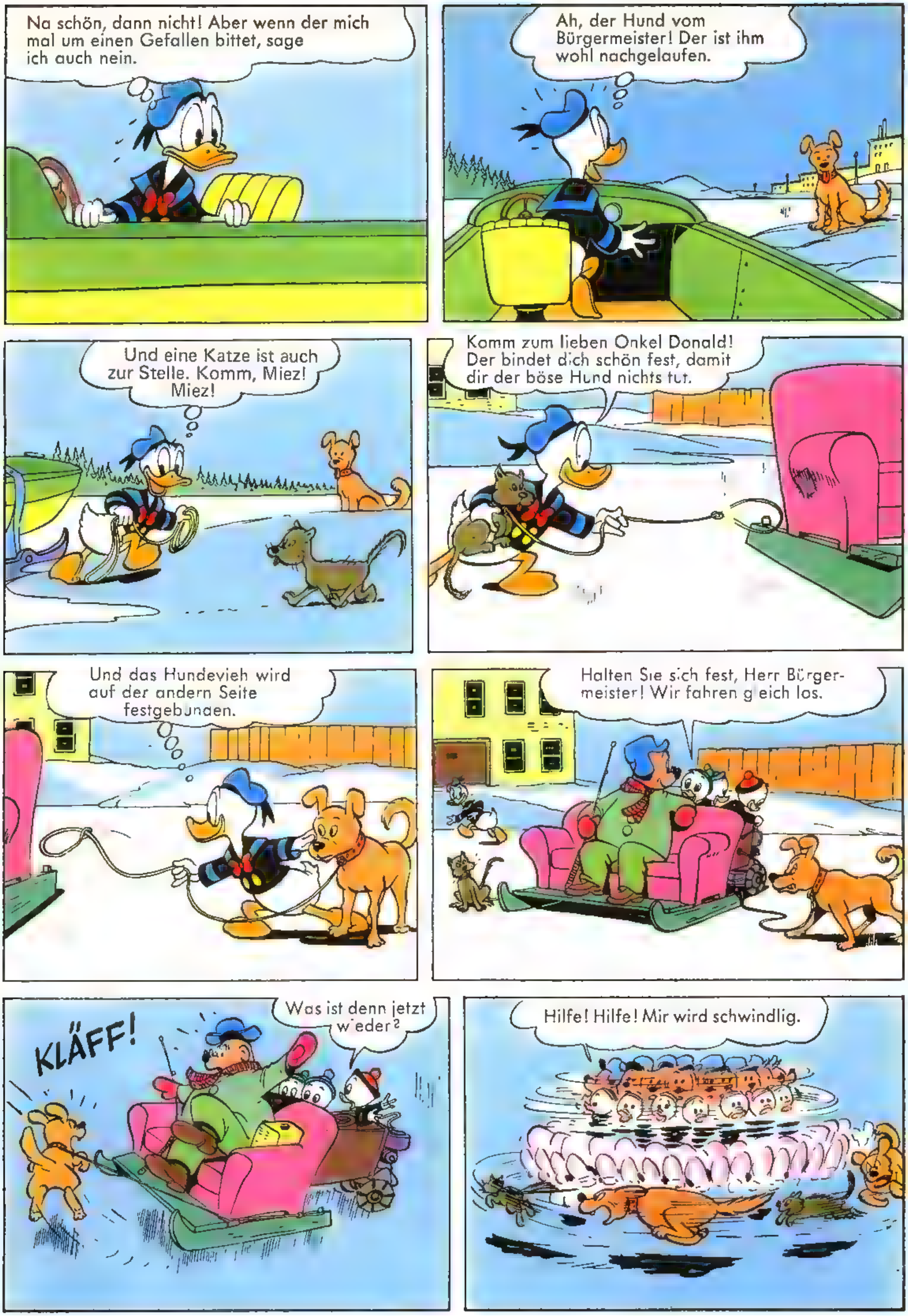

Walt Disney's
DONALD DUCK
Der Sofaexpreß
Aha, der ganze Lachsklub von Entenhausen zieht geschlossen zu den Eislöchern am andern Ende des Sees!
WDC 186
Zu Fuß über das glatte Eis zu pilgern, dazu gehört schon echte Sportbegeisterung.
Man müßte einen Motorschlitten haben! Damit könnte man heute ein hübsches Sümmchen verdienen.
Ob sich mein Motorboot dazu eigenen würde? Das frißt im Winter doch nur unnötig Zinsen.
Am Rumpf könnte man Schlittenkufen befestigen, und mit dem alten Fräser könnte man es antreiben.



So erschien denn Donald, der Einfallsreiche, mit dem ersten Eistaxi am See ...
Ich warte hier am Ufer. Da kommen die meisten Leute vorbei.
Hallo, alles herhören! Taxifahrt zu den Eislöchern nur 1 Taler!
Nehmen Sie den Sofaexpreß! Fahrt zu den Eislöchern nur 50 Kreuzer!
?
Da will mir jemand Konkurrenz machen. Das gibt's nicht!
Nehmen Sie den Sofaexpreß! Bequem und billig!
Nur 50 Kreuzer!
Was? Tick, Trick und Track? Was haben die sich denn für ein Vehikel zusammengebastelt?
Wollt ihr etwa behaupten, daß euer albernes Sofa wirklich fährt?
Natürlich fährt es, Onkel Donald!
Wir haben schon 4 Taler verdient.

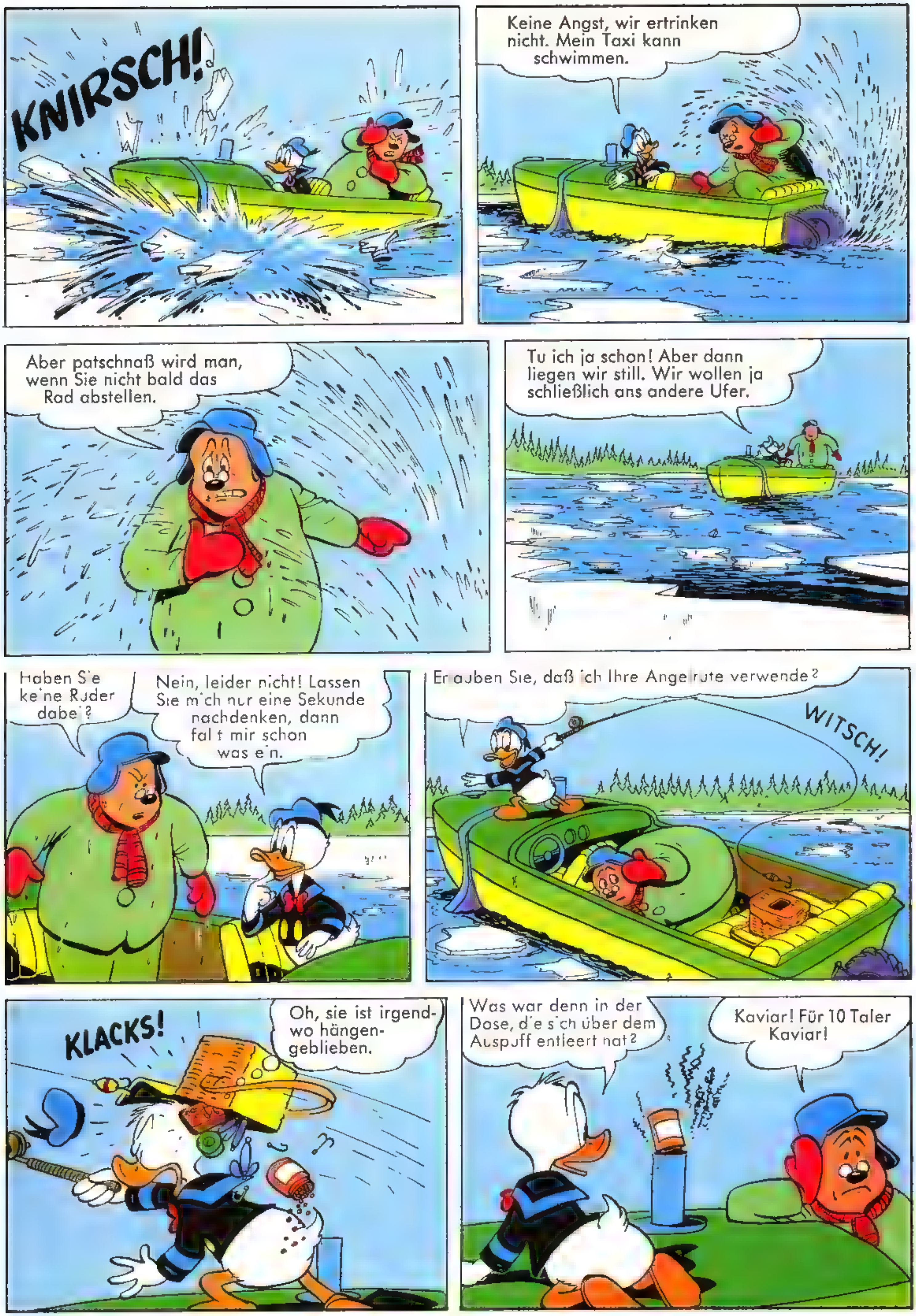

Da habt ihr mehr Glück als Verstand.
Aber jetzt ist Schluß damit! Die Beförderung zu den Eislöchern übernehme ich!
Laß uns doch auch was verdienen, Onkel Donald!
Nehmen Sie den Sofaexpreß, bequem, billig!
Ihr gefallt mir, Kinder. Wollt ihr mich zu den Eislöchern fahren?
So ein Pech! Der Herr Bürgermeister persönlich!
Bei Ihrer Figur müßten Sie eigentlich das Doppelte zahlen, Herr Bürgermeister. Aber wir sind nicht so.
Bitte Platz zu nehmen!
Aber, Herr Bürgermeister, das ist doch nur ein altes Sofa mit einem Rasenmäher als Antrieb.
Das gefällt mir ja gerade. Von einer Fahrt mit einem Sofaschlitten versprech' ich mir ein besonderes Erlebnis.
Der soll sein besonderes Erlebnis haben.
Der wird mich noch auf den Knien bitten, daß ich ihn befördere.
SCHNIPP!


Achtung! Fertig! Los!
Nanu? Was ist denn? Das Steuer geht nicht.
Halt! Halt!
Stellt doch den Motor ab!
Versuchen wir ja!
Vorsicht! Kopf weg!
Das war wirklich ein Erlebnis besonderer Art!
STÄDTISCHE MÜLLABFUHR ENTENHAUSEN
Später...
Seien Sie doch vernünftig, Herr Bürgermeister! Fahren Sie mit mir!
Wenn ich vernünftig wäre, wäre ich überhaupt zu Haus geblieben. Mir gefallen die jungen Leute nun einmal.



Na schön, dann nicht! Aber wenn der mich mal um einen Gefallen bittet, sage ich auch nein.
Ah, der Hund vom Bürgermeister! Der ist ihm wohl nachgelaufen.
Und eine Katze ist auch zur Stelle. Komm, Miez! Miez!
Komm zum lieben Onkel Donald! Der bindet dich schön fest, damit dir der böse Hund nichts tut.
Und das Hundevieh wird auf der andern Seite festgebunden.
Halten Sie sich fest, Herr Bürgermeister! Wir fahren gleich los.
KLÄFF!
Was ist denn jetzt wieder?
Hilfe! Hilfe! Mir wird schwindlig.

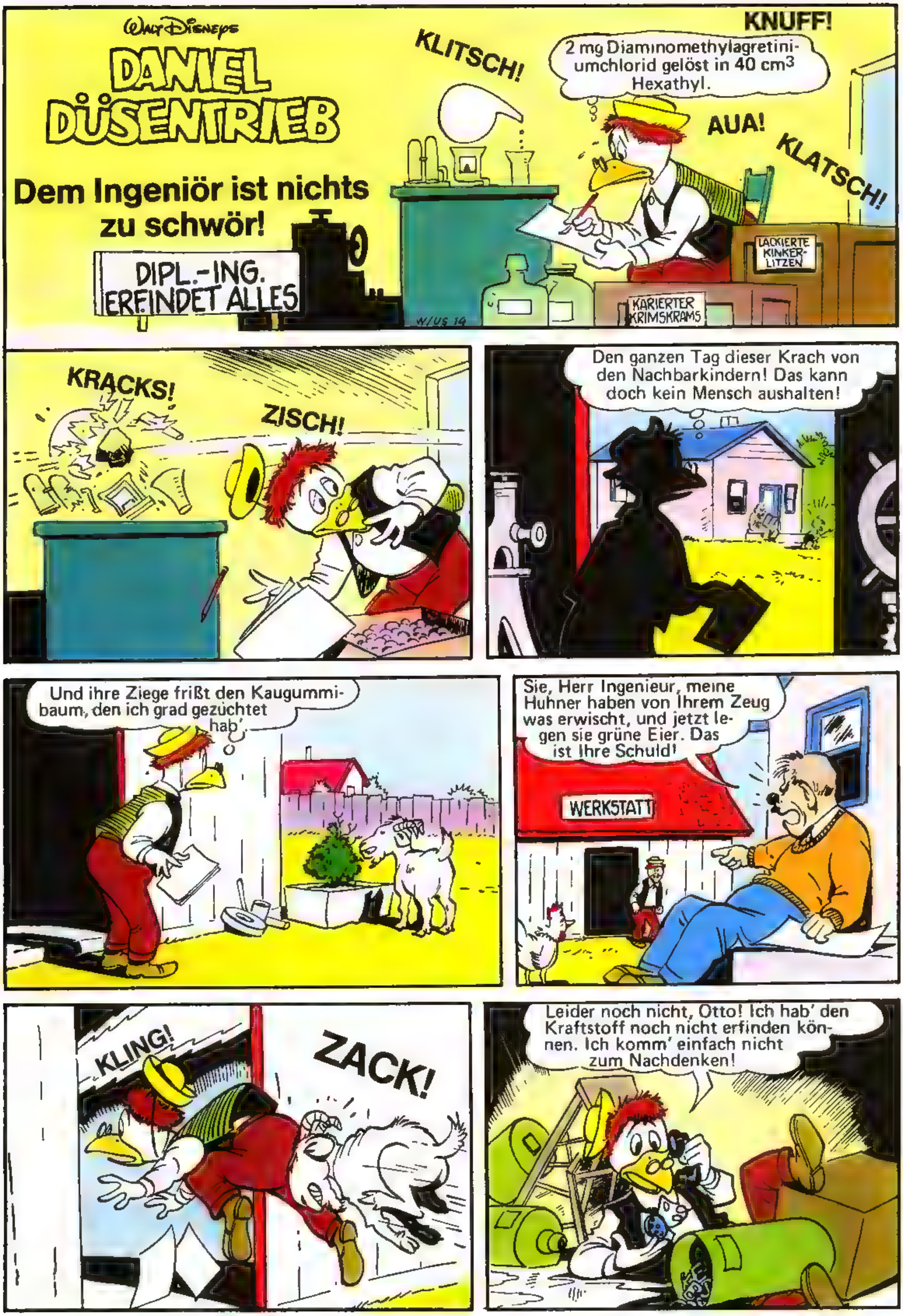
Sehr gut! Fehlt nur noch ein bißchen Drehorgelmusik dazu.
KRACKS!
Taxi gefällig, Herr Bürgermeister?
Was sollen die Leute denken, wenn Sie so schwanken? Steigen Sie lieber ein!
Das ist vielleicht wirklich das beste!
Gute Geschäfte, meine Herren!
WUTSCH!
Weißt du, was das ist? Unlauterer Wettbewerb!
Müßte man direkt anzeigen!
Sie haben es sicher eilig, Herr Bürgermeister?
Ja! Ich soll die diesjährige Lachskönigin krönen.
VORSICHT!, EIS NICHT TRAGFÄHIG!
Passen Sie auf, Mann! Schauen Sie auf den Weg!


KNIRSCH!
Keine Angst, wir ertrinken nicht. Mein Taxi kann schwimmen.
Aber patschnaß wird man, wenn Sie nicht bald das Rad abstellen.
Tu ich ja schon! Aber dann liegen wir still. Wir wollen ja schließlich ans andere Ufer.
Haben Sie keine Ruder dabei?
Nein, leider nicht! Lassen Sie mich nur eine Sekunde nachdenken, dann fällt mir schon was ein.
Erlauben Sie, daß ich Ihre Angelrute verwende?
WITSCH!
KLACKS!
Oh, sie ist irgendwo hängengeblieben.
Was war denn in der Dose, die sich über dem Auspuff entleert hat?
Kaviar! Für 10 Taler Kaviar!

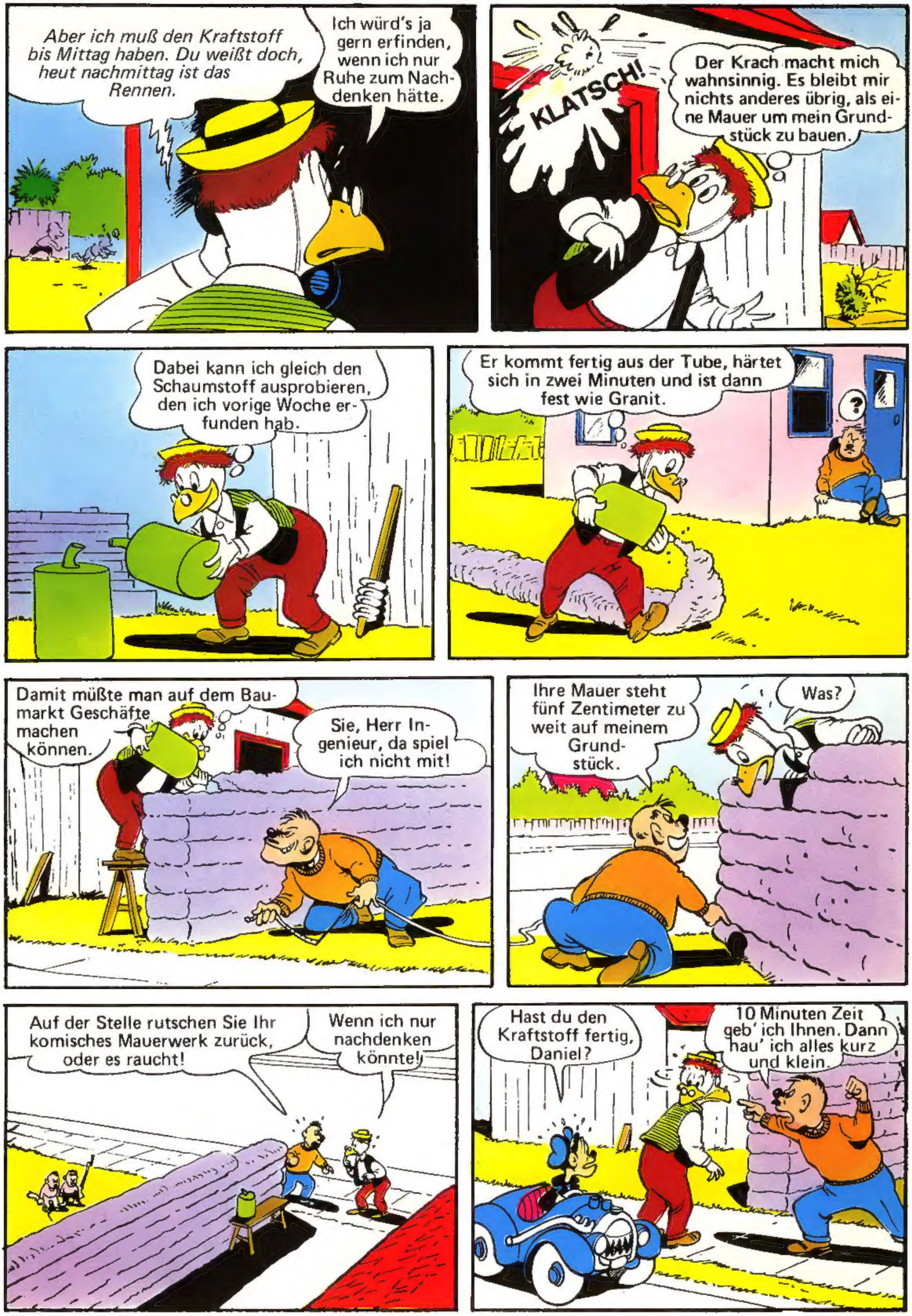
Keuch! Keuch! Fahren Sie endlich weiter, Mann! Das stinkt hier ja ganz fürchterlich.
Sofort, Herr Bürgermeister! Ich bin schon dabei, den Kahn wieder aufs Eis zu ziehen.
HUST!
So, da wären wir ja schon! Bleiben Sie nur sitzen!
RUMS!
BSSS
Was haben Sie denn für komische Punkte im Gesicht?
Kaviar!
Bei den Eislöchern . . .
Schnell, Herr Bürgermeister, die Lachskönigin wartet schon.
Ich komm' gleich, aber erst muß ich diesen Herrn hier krönen.

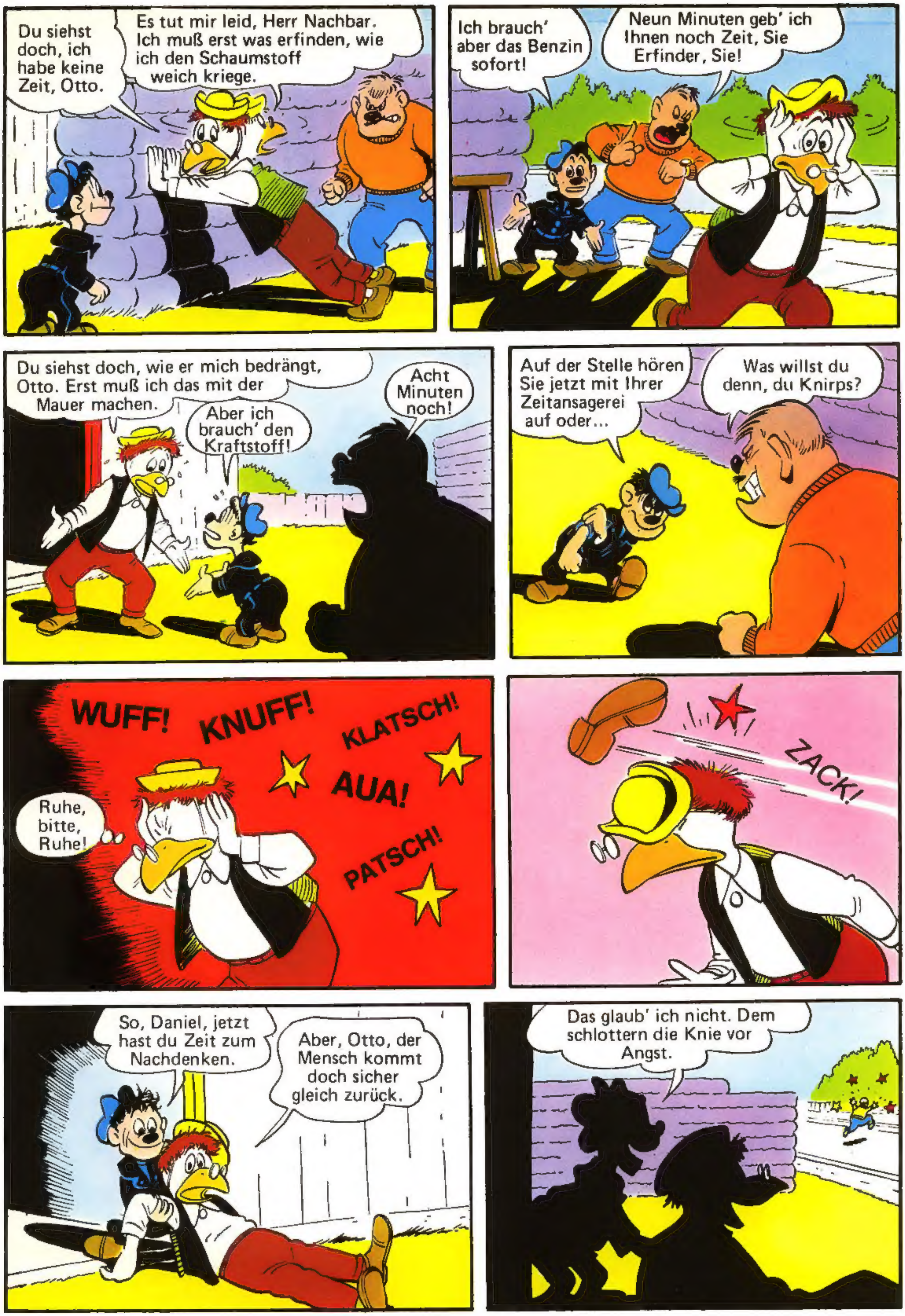
Donalds erste Eistaxifahrt war also kein großer Erfolg ...
Nicht mal bezahlt hat er, der Schundnickel!
Bei der nächsten Wahl kriegt er meine Stimme nicht.
BSSS
Und hiermit kröne ich Fräulein Thea zur Lachskönigin. Möge sie ...
TAXI! TAXI!
Hallo, alles herhören! Taxifahrt zum Ufer nur 1 Taler!
Nanu?
Ruhe!
Hier wird eine Rede gehalten.
Verschwinden Sie!
Warum gleich so heftig? Ich fahr' ja schon.
PLATSCH!
Oje, in was bin ich da wieder geraten?
Jetzt fährt er auch noch unsere ganzen Lachse zusammen, der Tölpel!

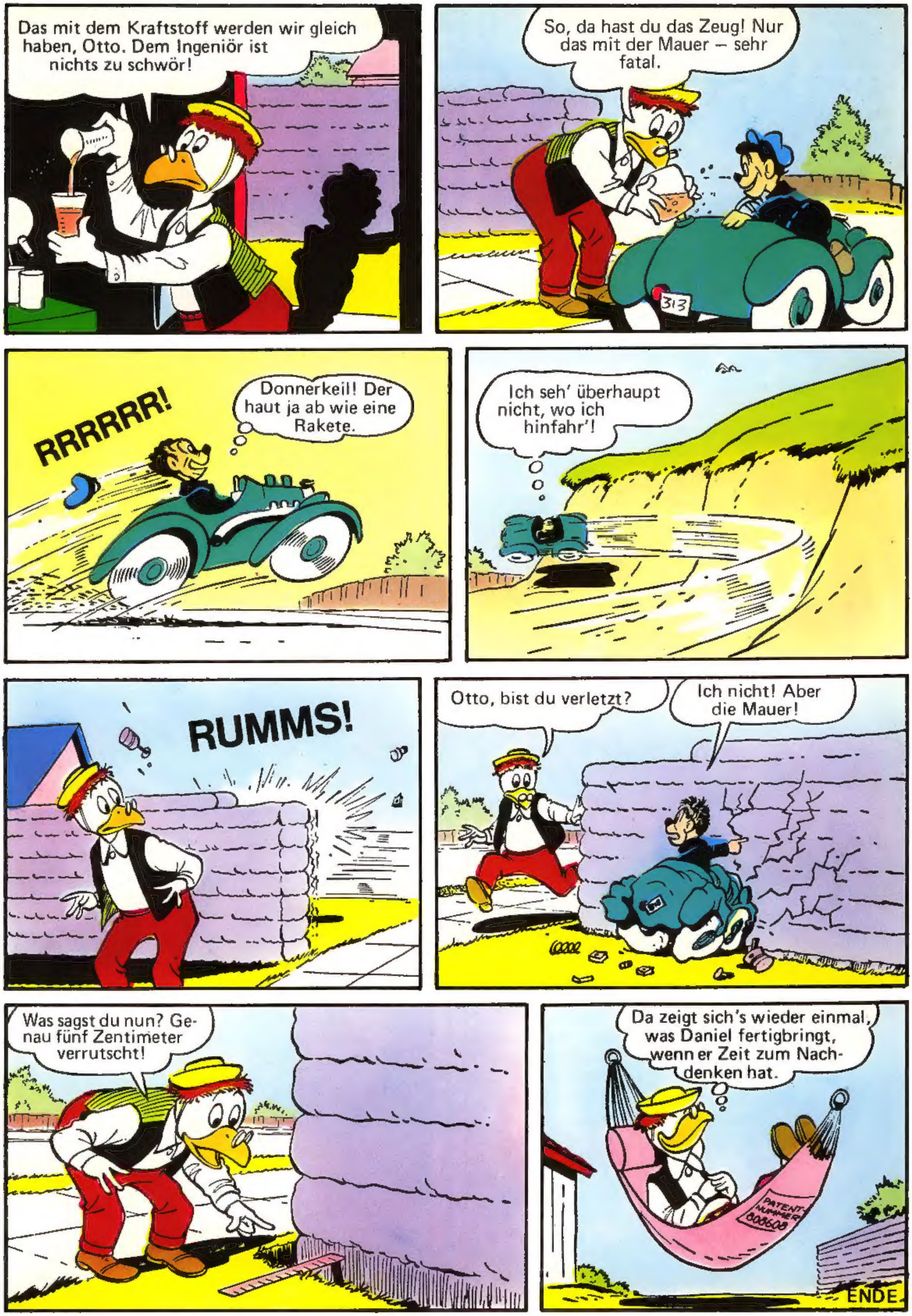
Wenn ich nur weg könnte! Aber das Rad rutscht so in dem schlüpfrigen Zeug.
Na endlich faßt es!
TSCHUGG! TSCHUGG!
Jetzt ist es ganz aus. Beim Lachsklub kann ich mich nicht mehr sehen lassen.
PLITSCH! PLATSCH!
Die Feiglinge! Alle gegen einen! Hilfe, die wollen mich hauen!
TAXI! TAXI!
Die Kinder! Bin ich froh, daß sie da sind!
Schnell, fahrt mich zurück! Hier sind 50 Kreuzer!
Für dich kostet es fünf Taler.
Im voraus zahlbar!
Und ...
Jetzt ist dir unser Sofaexpreß wohl plötzlich gut genug, was?
Laßt mich zufrieden! Mit Wucherern rede ich nicht.
ENDE

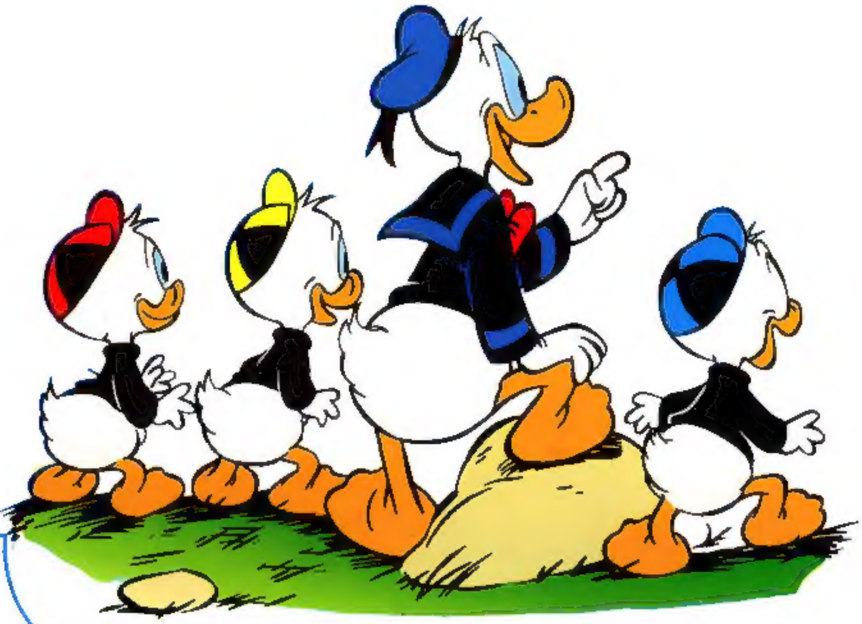


Walt Disney's
DANIEL DÜSENTRIEB
Dem Ingeniör ist nichts zu schwör!
DIPL.-ING. ERFINDET ALLES
KLITSCH!
2 mg Diaminomethylagretiniumchlorid gelöst in 40 cm3 Hexathyl.
KNUFF!
AUA!
KLATSCH!
LACKIERTE KINKER-LITZEN
KARIERTER KRIMSKRAMS
KRACKS!
ZISCH!
Den ganzen Tag dieser Krach von den Nachbarkindern! Das kann doch kein Mensch aushalten!
Und ihre Ziege frißt den Kaugummibaum, den ich grad gezüchtet hab'.
Sie, Herr Ingenieur, meine Hühner haben von Ihrem Zeug was erwischt, und jetzt legen sie grüne Eier. Das ist Ihre Schuld!
WERKSTATT
KLING!
ZACK!
Leider noch nicht, Otto! Ich hab' den Kraftstoff noch nicht erfinden können. Ich komm' einfach nicht zum Nachdenken!


Aber ich muß den Kraftstoff bis Mittag haben. Du weißt doch, heut nachmittag ist das Rennen.
Ich würd's ja gern erfinden, wenn ich nur Ruhe zum Nachdenken hätte.
KLATSCH!
Der Krach macht mich wahnsinnig. Es bleibt mir nichts anderes übrig, als eine Mauer um mein Grundstück zu bauen.
Dabei kann ich gleich den Schaumstoff ausprobieren, den ich vorige Woche erfunden hab.
Er kommt fertig aus der Tube, härtet sich in zwei Minuten und ist dann fest wie Granit.
?
Damit müßte man auf dem Baumarkt Geschäfte machen können.
Sie, Herr Ingenieur, da spiel ich nicht mit!
Ihre Mauer steht fünf Zentimeter zu weit auf meinem Grundstück.
Was?
Auf der Stelle rutschen Sie Ihr komisches Mauerwerk zurück, oder es raucht!
Wenn ich nur nachdenken könnte!
Hast du den Kraftstoff fertig, Daniel?
10 Minuten Zeit geb' ich Ihnen. Dann hau' ich alles kurz und klein.


Du siehst doch, ich habe keine Zeit, Otto.
Es tut mir leid, Herr Nachbar. Ich muß erst was erfinden, wie ich den Schaumstoff weich kriege.
Ich brauch' aber das Benzin sofort!
Neun Minuten geb' ich Ihnen noch Zeit, Sie Erfinder, Sie!
Du siehst doch, wie er mich bedrängt, Otto. Erst muß ich das mit der Mauer machen.
Aber ich brauch' den Kraftstoff!
Acht Minuten noch!
Auf der Stelle hören Sie jetzt mit Ihrer Zeitansagerei auf oder...
Was willst du denn, du Knirps?
WUFF! KNUFF! KLATSCH!
AUA!
PATSCH!
Ruhe, bitte, Ruhe!
ZACK!
So, Daniel, jetzt hast du Zeit zum Nachdenken.
Aber, Otto, der Mensch kommt doch sicher gleich zurück.
Das glaub' ich nicht. Dem schlottern die Knie vor Angst.


Das mit dem Kraftstoff werden wir gleich haben, Otto. Dem Ingeniör ist nichts zu schwör!
So, da hast du das Zeug! Nur das mit der Mauer – sehr fatal.
313
RRRRRR!
Donnerkeil! Der haut ja ab wie eine Rakete.
Ich seh' überhaupt nicht, wo ich hinfahr'!
RUMMS!
Otto, bist du verletzt?
Ich nicht! Aber die Mauer!
Was sagst du nun? Genau fünf Zentimeter verrutscht!
Da zeigt sich's wieder einmal, was Daniel fertigbringt, wenn er Zeit zum Nachdenken hat.
PATENT-NUMMER 808608
ENDE

In der Reihe
Die besten Geschichten mit Donald Duck
sind erschienen:

Klassik Album 1	**Der große Fang**
Klassik Album 2	**Das Gespenst von Duckenburgh**